LA NUOVA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC E ON LINE
N°1
NEXT
GAMER
GIOCHI PER PC E ON-LINE
lire 6.900
SETTEMBRE 1999 - ANNO 1 NUMERO 1
WHEN: OGNI MESE
WHERE: IN TUTTE LE EDICOLE D'ITALIA E NEI PC SHOP
WHY: È LA RIVISTA DI GIOCHI PIÙ CATTIVA E RADICALE
All'interno
SHADOW MAN n°1
SPECIAL EDITION
il Fumetto!
HEAVY GEAR 2
La dura legge del metallo
SHADOWMAN
Il lato oscuro è dentro di te
DUNGEON KEEPER 2
Malvagi per vocazione
UNREAL TOURNAMENT
Un computer per nemico
NEXT publishing
gratis al concerto degli
Iron Maiden

Nella Creative dimension l'unico rischio è farsi prendere troppo!

Include i giochi Expendable e Rollcage in versione completa

live! the experience!

the Live! experience.

La nuova 3D Blaster TNT2 Ultra "intrappola" le tecnologie grafiche più innovative e le utilizza per spingere la tua esperienza di gioco là dove non è mai arrivata.

Anche a risoluzioni incredibilmente elevate, i 32 MB di memoria e le immagini a 32 bit assicurano un realismo grafico senza precedenti, mentre le altissime frequenze di refresh consentono azioni di gioco rapidissime e incessanti.

Per "spremere" dai tuoi videogiochi tutto quello che sono in grado di darti, entra nella Creative Dimension. Il gioco ti prenderà talmente che potrebbe essere difficile sfuggirgli.

3D Blaster Riva TNT2 Ultra

- Basata sul processore grafico Riva TNT2 Ultra di nVidia
- 32 MB di SDRAM e RAMDAC da 300MHz
- Utilizza il Bus AGP
- Risoluzione fino a 2048x1536
- Architettura di memoria 128-bit ad elevata velocità con pipeline TwiN Texel

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito web

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.CREATIVE.COM

Schede Audio | **Schede Grafiche** | **Altoparlanti** | **PC-DVD** | **Video**

EDITORIALE

Stairway to Heaven

Difficile trovare un modo per presentarvi la rivista che state stringendo tra le mani, difficile perché, rispetto probabilmente a quanto molti hanno pensato vedendo Next Gamer in edicola, questa rivista non è e non vuol essere una rivista di videogiochi nel senso tradizionale del termine. Difficile anche spiegarvi il perché della nostra diversità, come difficile è stato creare questo prodotto. Next Gamer si pone come obiettivo quello di analizzare il mondo dei videogiochi a 360° gradi, cercare di andare al di là della semplice recensione di un gioco, esaminando tutti gli aspetti di contorno che il gioco stesso tocca. Questo perché crediamo che il mercato videoludico sia arrivato a un punto tale di espansione da meritare un "trattamento" migliore, da essere esaminato anche negli aspetti che vanno al di là del semplice divertimento. Un approccio, se mi consentite il termine, un po' più "Open Mind" e meno fanciullesco ai videogiochi, un approccio che, speriamo, possa convincere molti di voi a trovare in Next Gamer un'ottima fonte di informazioni su questo mercato. Non ci vogliamo fermare qui, comunque: dato l'alto livello di diffusione che Internet sta raggiungendo anche in Italia, abbiamo pensato di voler fornire a tutti voi anche una sorta di "guida" per reperire informazioni di ogni tipo sulla "Grande Rete", perfettamente integrata all'interno dei nostri articoli. Infine, abbiamo considerato che il multiplayer stia diventando un aspetto troppo importante nei videogiochi per essere considerato solo "accessorio" al gioco stesso, ed è per questo che cercheremo di fornirvi sempre il maggior numero di dati su questo aspetto per ogni titolo e, in generale, su come le strutture si stiano muovendo in Italia. Questa scelta si riflette anche nel nostro metro di giudizio, decisamente diverso da tutte le altre riviste oggi in commercio (e vi invito a leggere a questo proposito la breve spiegazione che troverete prima della sezione dedicata alle recensioni), per cui tenteremo si essere sempre il più obiettivi possibili, sfruttando tutto il raggio di voti a nostra disposizione. È dunque con approfondimenti, Internet e multiplayer che cercheremo di spingervi a leggere Next Gamer, in quanto noi non vogliamo essere un'alternativa alle tante altre testate che parlano di videogiochi in Italia, il nostro scopo è essere diversi dagli altri e, in un certo senso, crediamo di esserci riusciti. Starà a tutti voi decretare se le nostre ambizioni sono solamente puerili tentativi di costruire una Scala per il Paradiso (come nell'omonima canzone dei Led Zeppelin), oppure la risposta al vostro desiderio di completezza. Da parte nostra, noi ce la metteremo tutta e crediamo di dimostrarlo con questo numero 1, ricco di recensioni, con il primo mitico *Diablo* in omaggio per quanti hanno acquistato la versione con i CD e con il fumetto da cui è stato tratto l'eccellente Shadowman. Non sarà tutti i mesi così, ma crediamo e speriamo che anche i contenuti di Next Gamer siano degni di nota e che, in fondo, da qualche parte, esista davvero questa famigerata "Scala per il Paradiso".

Carlo Barone

PERCEZIONI

VISIONI

EMOZIONI

RIFLESSIONI

CREAZIONI

Là dove si fermano gli strategici in tempo reale comincia Homeworld, una ricca anteprima per conoscere un gioco destinato a rivoluzionare un genere.

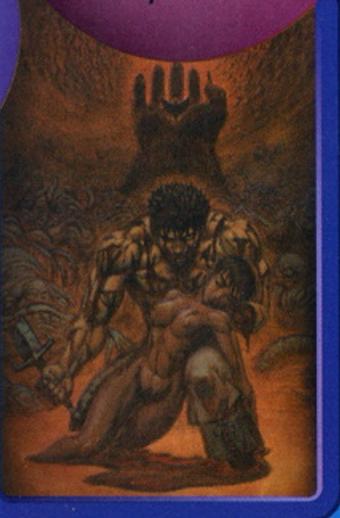
Non potete giocare in multiplayer ma avete sempre desiderato farlo? La Epic Megagames ha pensato a voi, precedendo la id!

La Activision propone il miglior simulatore di combattimenti su robot mai creato. Tattica e strategia contro la semplice forza bruta.

125

DEADSIDE

Avete letto la recensione? Ora è il momento di leggere il fumetto da cui questo titolo è stato tratto. Inedito per il mercato italiano, l'introvabile numero 1 di Shadowman in versione speciale!

Essere cattivi è diventato una moda anche nei videogiochi... Cosa si nasconde dietro questo desiderio di malvagità? Odore di zolfo o semplice voglia di fuggire dagli schemi?

NEXT publishing SrL: sede legale in via Niccolini 30, iscrizione al registro della stampa del tribunale di Milano n. 247 del 26/3/99. Tiratura 50.000 copie con 2 Cd e 50.000 copie in versione magazine. Periodicità 11 numeri annui, doppio a luglio/agosto.

Direttore Responsabile: Francesco Monico (fmonico@nextpublishing.com)
Editore: NEXT publishing s.r.l.
Registrazione al Tribunale della Stampa di Milano: 247 del 26.03.1999

Fotolito: Overscan srl
Via Valsugana 15 - 20139 Milano
Tel. 02.57300664
Fax 02.57300366

Stampa: Officine Grafiche de Agostini spa
Corso della Vittoria, 91 – 28100 Novara
Tel. 0321.4221, fax 0321.422246
Telex 200020 IGDAOG I
Telegraf. GEOFFICINE Novara

Distribuzione: MEPE, Messaggerie Periodici spa
Via G. Carcano, 32
20141 Milano
Tel. 02.89592
Fax 02. 89500688
Indiririzzo Web: www.mepe.it

Coordinatore di produzione: Loredana di Marco (loredana@nextpublishing.com)

Responsabile vendita pubblicità: Stefania Manca (stefania@nextpublishing.com)

Responsabile timone pubblicità: Velda Mozati (velda@nextpublishing.com)

Service editoriale: CROSS publishing, via Niccolini 30, 20145 Milano
Tel. 02.3191001
Mail: qi21@nextgamer.com

Art Director: Gaia Paris Arts & Magic
Tel. 0033144788660, fax 003314478866

Grafica e impaginazione: Alessio Krauss e Matteo Vianello

Responsabili Progetto: Carlo Barone, Mauro Ortolani
Caporedattore: Carlo Barone (cbarone@nextgamer.com)
Vice Caporedattore: Mauro Ortolani (ortolani@nextgamer.com)
Redazione: Francesco Alinovi (falinovi@nextgamer.com)
Responsabile CD: Stefano Gradi
Hanno collaborato: Andrea Maselli, Stefano Gradi, Diego Cossetta, Gregory Verrando, la Fata Turchina e l'Uomo dei Miracoli

Tanto di cappello a: **Halifax S.p.A.** (Cristina Battistelli, Stefano Stalla, Lorenzo Ardicini), **CD Verte** (Monica Puricelli), **Leader** (Paola Franceschi, Stefano Petrullo), **Zye Technology** (Giovanna Valli), **3Dplanet** (Luca Fassina, Alberto Falchi, Alberto Coco), **Electronics Arts** (Paola Vitali), **C.T.O.** (Paola Bina e Silvia Voltan), **Imageware** (Vittorio Ravaioli), **Ubisoft** (Fabio Migliavacca e Andrea Cordara), **Yahoo Italia** (Giovanna D'Alessio), **Microsoft** (Damiano Zanderighi, Tiziano Tonti), **Activision** (Sarah Ricchiuti), **3G Electronics** (Maria Teresa Gallo Gorgatti), **Creative Labs** (Riccardo De Rinaldini), **Holliwood Productions** (Austin Powers & Alotta Vagina)

Si ringrazia Mariangela Panarelli per il lavoro svolto nelle fasi di progettazione della rivista.

Si ringrazia la Divina Provvidenza per il continuo invio di problemi e intoppi che ci consentiranno di fare sempre meglio.

Se qualche pazzo è interessato a scrivere e recensire sulla nostra rivista, si metta in contatto con Carlo Barone e Mauro Ortolani all'indirizzo qi21@nextgamer.com o via fax al numero 02/31910030

NEXT GAMER CD/01 ISTRUZIONI PER L'USO

Di Stefano Gradi

Per avviare il CD-ROM di Next Gamer, dovrebbe essere sufficiente inserirlo nel lettore e, grazie all'autorun, partirà l'interfaccia grafica. Se questo non dovesse accadere, o se per caso abbiate disabilitato tale funzione, vi basterà esaminare il contenuto della directory principale del CD-ROM ed eseguire il file chiamato **Gamer.exe**. Dopo una brevissima introduzione, vi troverete davanti al menu principale, dal quale si può accedere alle varie sottosezioni. Da questa semplice interfaccia grafica è possibile installare i demo, installare i patch (aggiornamenti a versioni più nuove dei videogiochi), installare le utility e visionare i filmati dei videogiochi in uscita nei prossimi mesi. Ogni sezione è raggiungibile cliccando sull'apposito pulsante, una volta trasportati alla schermata desiderata, potrete vedere uno screenshot di ogni videogioco considerato semplicemente passando con il mouse sopra al pulsante relativo. Per installare una demo, un patch o un programma, è sufficiente cliccare col tasto sinistro del mouse sul pulsante adatto. Per visionare i filmati occorre compiere la stessa operazione, non è necessario aspettare la conclusione di uno per passare all'esecuzione di un altro, potete farlo in qualsiasi momento. Ricordate che premendo il pulsante Main, presente in tutte le sottosezioni., ritornerete al menu principale, Next e Back servono per sfogliare le pagine delle diverse sezioni. Per uscire dall'interfaccia grafica è sufficiente premere Exit nel menù principale. Quasi tutti i demo hanno bisogno che nel vostro sistema sia installata l'ultima versione delle DirectX e che i driver relativi a scheda audio e scheda video siano sempre aggiornati; per questo motivo, nella directory Driver trovate le ultime versioni dei driver per le più comuni schede in circolazione, unitamente all'ultima versione delle DirectX. Nella directory Extra trovate dei programmi particolari, scovati in giro per la rete, che ci hanno colpito e che pensiamo possano piacervi, come add-on, screensaver, temi del desktop e tool vari.
Di seguito trovate una descrizione del contenuto del CD-ROM, divisa per sezioni; solitamente, una volta installato il demo o il programma, nella directory relativa potrete trovare una descrizione dei comandi necessari all'utilizzo.

DEMO

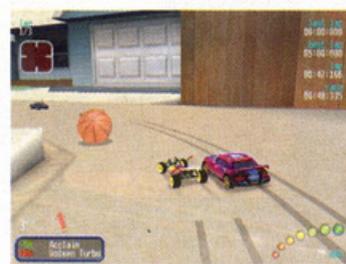
BRAVEHEART

Qualche anno dopo l'uscita al cinema del film interpretato da Mel Gibson, è finalmente pronto per essere pubblicato il videogioco ufficiale. Si tratta di un gioco di strategia in tre dimensioni, uno dei primi titoli del genere, molto probabilmente entro fine anno ne saremo invasi. Lo scopo del gioco è naturalmente quello di ripetere le gesta dell'impavido eroe scozzese, nel tentativo di liberare la sua terra. La visuale non è definita, nel senso che potrete sceglierla liberamente, terza o prima persona fa lo stesso; tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e muovendo la periferica in questione, tutto quanto raffigurato sullo schermo inizierà a ruotare e potrà essere zoomato a piacere. Per saggiare le effettive potenzialità di questo titolo, avete a disposizione una semplice missione nella quale dovrete attaccare e sconfiggere gli abitanti di un tranquillo paese di campagna. Necessita di DirectX 6 e supporta, per la grafica, modalità software, Direct3D e Glide.

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

La moda dei simulatori motociclistici è più viva che mai, a poco più di un anno dalla sua uscita, arriva il seguito di *Castrol Honda Superbike*, simulazione semi-ufficiale delle superpotenti due ruote. La licenza ufficiale è relativa al team Honda partecipante al campionato mondiale Superbike, quindi troverete una perfetta (quasi) riproduzione della moto da gara; gli altri team sono fittizi, ma è presente un editor per modificare i nomi. A giudicare da quanto abbiamo a disposizione, sembra esserci stato un notevole miglioramento, finalmente sembra di guidare una moto per davvero, anche se *Superbike* della Milestone sembra essere inavvicinabile. La demo che avete a disposizione vi permette di affrontare una gara singola contro altri sette concorrenti, per un totale di tre giri e una durata massima di cinque minuti. Volendo potete anche scegliere in che località gareggiare: Stati Uniti o Inghilterra. Le opzioni disponibili non sono tutte quelle che ci saranno nella versione finale, anzi, quasi tutte le impostazioni non sono modificabili. Per poter funzionare, il demo di *Castrol Honda Superbike 2000* necessita delle DirectX 6 e di una scheda acceleratrice compatibile allo standard Direct3D.

RE-VOLT

Trovate la recensione di questo stupendo gioco qualche pagina più avanti; per ora accontentatevi di una breve descrizione. In *Re-Volt* vi trovate con un radiocomando in mano, pronti a pilotare la vostra automobile radiocomandata, nel tentativo di vincere le gare organizzate nei dintorni di casa vostra. Come potete leggere nella recensione, il modello fisico delle automobiline è stato curato fin nei minimi particolari, tanto che alcuni appassionati di modellismo ci hanno raccontato di come il loro comportamento sia identico a quello dei modelli radiocomandati reali. Nella versione finale i circuiti sono in tutto quattordici, ma per il demo i programmatori hanno reso disponibile soltanto una tranquilla gara tra strade e marciapiedi del vostro quartiere. Dovrete affrontare tre giri di una pista ricavata tra giardini innaffiati, marciapiedi e automobili parcheggiate; la scelta delle vetture si limita a due modelli elettrici, il prodotto completo ne prevede invece un numero davvero elevato, senza tenere conto dei veicoli speciali come carrelli della spesa e macchinine a molla. Il divertimento è assicurato anche con queste poche opzioni a disposizione, vi consiglio di provarlo al più presto. Per poter giocare a *Re-Volt* è necessario avere installate le DirectX 6 ed è consigliabile disporre di una scheda acceleratrice 3D.

HIDDEN & DANGEROUS

Hidden & Dangerous è un fantastico videogioco ambientato durante la seconda guerra mondiale. È un mix tra azione e strategia, un po' come avveniva con *Commandos*. Lo stile di gioco è molto simile: dovrete dirigere una squadra di combattenti e completare le missioni che, di volta in volta, vi vengono assegnate. Le squadre possono essere composte da un numero variabile di uomini, ma generalmente ne avrete quattro o cinque, ognuno con le proprie caratteristiche e abilità. Dovrete scegliere l'equipaggiamento più adatto per ciascuno di essi e stare bene attenti ai compiti da assegnare. Dovrete pianificare con cura ogni mossa, per evitare di essere attaccati dai nemici e venire, per questo, sconfitti. La grafica è completamente tridimensionale e si avvale del supporto delle schede acceleratrici dell'ultima generazione; la visuale può essere in prima o in terza persona. La prima è più adatta per i momenti nei quali dovete colpire con precisione un obiettivo, sia esso un essere umano piuttosto che un edificio o un mezzo militare; la seconda offre una visuale d'insieme e, grazie al fatto di essere completamente libera, permette

di avere una più agevole visione d'insieme, utile per escogitare le tattiche migliori. Il demo che trovate sul CD-ROM di Next Gamer vi offre la possibilità di affrontare due missioni ambientate in Italia, utili per capire se il gioco vale la candela, ossia se vale la pena di acquistarlo. Per funzionare, il demo di *Hidden & Dangerous* richiede che siano installate le DirectX 6 e che nel sistema sia presente una scheda acceleratrice tridimensionale compatibile Direct3D.

SINISTAR: UNLEASHED

Con *Sinistar: Unleashed* verrete catapultati in un universo ostile e pericoloso, dove una razza aliena non proprio bonaria sta sviluppando una potentissima arma bio-meccanica (la Sinistar, appunto), con l'intento di distruggere l'umanità e qualsiasi altra forma di vita. Inutile dire che il compito di eroe, di salvatore, di unico individuo capace di metterci una pezza, sarà vostro; a bordo della miglior nave da combattimento spaziale che si mai stata prodotta, un vero gioiello in termini di tecnologia e potenza di fuoco. Tutto questo per introdurvi a un vero e proprio sparatutto spaziale tridimensionale, edito dalla THQ. La grafica sembra essere molto colorata e ben definita, la giocabilità piuttosto buona e, forse, i comandi non troppo semplici. Comunque, il demo è qui apposta, per permettervi di provare con mano il valore di questo videogioco. Potrete farlo affrontando le due missioni disponibili, esattamente la prima e la settima della versione finale che, in tutto, sarà composta da ben ventiquattro livelli. Per poterlo installare dovete possedere un sistema con almeno 64MB di RAM e una scheda acceleratrice tridimensionale 3dfx o compatibile Direct3D e le ormai onnipresenti DirectX 6.

DRAKAN

Avete presente la signorina Lara Croft e il videogioco che l'ha resa famosa, *Tomb Raider*? *Drakan* è un titolo che si ispira molto alla saga più famosa dei nostri monitor, anche se le differenze sono piuttosto evidenti. Si tratta di un arcade/adventure tridimensionale con visuale in terza persona, la protagonista è un'attraente ragazza medioevale, l'ambientazione è fantasy. I comandi di gioco sono semplici, nel demo a vostra disposizione potete cimentarvi in un paio di livelli e decidere se *Drakan* sia più bello di *Tomb Raider*... Servono le DirectX 6 e una scheda tridimensionale.

BREAKNECK

Dalla THQ è in arrivo questo ennesimo gioco di guida che riesce a farsi notare per alcune sue caratteristiche positive. Innanzitutto, l'ottima qualità grafica, i tracciati e le automobili sono veramente piacevoli da osservare. La giocabilità è molto buona, tenete presente che non ci si trova di fronte a una simulazione, bensì a un arcade. Vi consiglio di provarlo attentamente perché secondo me è un titolo meritevole; prima però controllate di avere installato le DirectX 6.

OUTCAST

Dovreste trovare la recensione di *Outcast* all'interno di questo numero, per questo motivo non mi dilungherò molto nella descrizione. Vi trovate davanti a un'avventura tridimensionale, con alcuni elementi arcade, anche se molto limitati. L'ambientazione è futuristica e fantascientifica, adatta alla particolare trama che vi vede impegnati in una dimensione parallela. Il motore grafico è completamente in Voxel, quindi buttate pure via la vostra scheda acceleratrice. Quando premete il pulsante dell'interfaccia per installare *Outcast*, dovrete scegliere la directory nella quale estrarre i file e, successivamente, eseguire il file setup.exe nella cartella appena scelta; le DirectX vengono installate automaticamente, se ce ne fosse bisogno.

PATCH

ALIENS VS. PREDATOR

Questo aggiornamento serve, principalmente, per poter salvare le missioni in corso, senza dover aspettare la fine di ogni livello. In aggiunta, ci sono altri piccoli miglioramenti qua e là. Per installare cliccate sull'apposito pulsante e selezionate la directory nella quale avete installato il gioco.

TOCA 2

Il primo aggiornamento disponibile per questa bellissima simulazione di guida corregge alcuni bug di minore importanza e modifica le caratteristiche di alcuni circuiti per renderle più consoni alla realtà e permettere una maggiore giocabilità. Alcune modifiche sono poi state eseguite sulle modalità multigiocatore.

UNREAL

Questo patch serve per aggiornare Unreal alla versione 2.25f, i miglioramenti apportati sono la correzione di alcuni piccoli errori presenti nella versione 2.24, gli appassionati non dovrebbero perdere tempo e installarlo subito, soprattutto se appassionati di sfide multigiocatore.

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Questo stupendo gioco di strategia viene aggiornato alla versione 1.1, il patch funziona soltanto per la versione italiana del gioco. È stato inserito l'editor in versione aggiornata per poter disegnare i terreni, sono state apportate migliorie all'interfaccia di gioco e corretti alcuni bug che, in qualche caso, provocavano un crash di sistema. Per maggiori informazioni, vi consiglio di leggere il readme del gioco.

MECHWARRIOR 3

Il gioco è appena uscito e già è disponibile il patch che permette di aggiornarlo alla versione 1.1. Sono stati risolti i problemi con alcune schede sonore PCI (compresa la SoundBlaster Live!) e corretti alcuni bug nella struttura delle missioni, quindi non dovrebbero più esserci errori improvvisi.

HALF-LIFE

Premendo l'apposito pulsante vi viene offerta la possibilità di aggiornare la versione italiana base (la 1005) e portarla alla 1010. Questo significa correggere tutti i problemi riscontrati dai videogiocatori di tutto il mondo in questi mesi successivi alla pubblicazione e installare Team Fortress Classic, un'aggiunta per la modalità multiplayer.

X-WING ALLIANCE

Questo aggiornamento effettua un upgrade alla versione 2.02 ed è una international version, potete quindi avere il videogioco in qualsiasi lingua. La principale aggiunta consiste nella creazione di una sala filmati nella quale, dopo aver registrato una vostra missione, potete rivederla sotto forma di filmato, come con un qualsiasi videoregistratore; utile per rivivere le scene più spettacolari e per capire i propri errori. È stato aggiunto il supporto per l'Aureal A3D Interactive ed è stato migliorato quello per DirectSound3D. In più sono stati corretti dei bug che provocavano alcune incongruenze nelle missioni, ora dovrebbe essere tutto a posto.

ALPHA CENTAURI

L'ultima fatica di Sid Meier, un discreto strategico spaziale ha visto l'uscita di numerosi patch, l'ultimo in ordine di tempo è questo. Ora si è giunti alla versione 4, spero per voi che sia l'ultima, io intanto continuo a giocare a Call to Power...

MYTH II

Purtroppo non ho mai avuto modo di giocare a Myth II, quindi non vorrei sbagliarmi descrivendovi qualcos'altro, sappiate solo che il file qui presente aggiorna questo titolo alla versione 1.3.

GRAND PRIX LEGENDS
L'ultima fatica della Papyrus si è distinta per l'eccessiva difficoltà provocata dall'estremo realismo nel modello fisico delle formula uno di fine anni sessanta. Comunque sia, gli appassionati possono migliorare le prestazioni complessive installando questo patch che aggiorna il gioco alla versione 1.1.

VIDEO

Nella sezione video potrete osservare i filmati di:

Max Payne
(3D Realms – Gathering of Developers)
Shadowman
(Iguana Entertainment - Acclaim)

Nella directory omonima, trovate le DirectX 6.1 in italiano e l'ultima versione dei driver per:

Sound Blaster Live!
Voodoo2
Voodoo3
Voodoo Banshee
TNT2

DRIVER

CLIENT GAME ONLINE
Game Online è il server italiano creato da Halifax per la disputa di partite in multiplayer con i più diffusi giochi del momento. Il programma che si installa premendo l'apposito pulsante è il client che vi serve per collegarvi a Game Online, direttamente da casa vostra. Potrete connettervi sia attraverso Internet, oppure via modem direttamente (guadagnando in velocità). Ricordatevi, poi, una volta collegati, di registrarvi per accedere a tutte le funzionalità di Game On line.

WINAMP
Winamp è in assoluto il miglior player per file musicali scaricabile da Internet. La sua estrema semplicità, unita a grande potenza, soprattutto grazie al supporto di skin e plugin, lo rendono il prodotto ideale per tutti. Ora è giunto allaversione 2.24, sono stati migliorati i diversi decoder presenti, nonché altre sezioni minori del programma e in più è stato aggiunto il supporto WMA (Windows Media Application). Nei prossimi mesi proporremo una serie di plugin per permettervi di saggiare le effettive potenzialità di Winamp.

YAHOO MESSENGER
Se avete voglia di chattare in rete, in tempo reale e con persone di tutto il mondo, questo è il programma che fa per voi. Una volta terminata l'installazione, peraltro molto veloce, vi basterà accedere alla funzione "Login" e, successivamente, ciccare sulla voce "Get aYahoo! Id". Il programma vi porterà direttamente al sito predisposto a fornirvi una password e un Id personale. Vi basterà riempire una form con i vostri dati e scegliervi un nick name. Per aggiungere nuovi contatti alla vostra list, sarà sufficiente ciccare sull'icona "Friends" e selezionare "Search for new friends". Potrete anche scegliere persone in base agli argomenti di cui volete parlare.

SONIQUE 1.05 WMA
Sonique è un ottimo player di file multimediali che si è fatto largo nella rete grazie alla sua ottima duttilità, unita a un engine sonoro all'altezza e a una grafica originale e personalizzabile. Seguendo la falsariga di Winamp, Sonique permette di creare da soli delle skin (letteralmente pelle, quindi l'aspetto esteriore del programma) e di aggiungere plugin per aumentare le funzionalità del programma. È supportata la gran parte dei formati musicali come mp3, moduli e CD audio.

GAME SPY 3D 2.13
Gamespy 3D è una semplice utility che si preoccupa di fare una ricerca su Internet per trovare dei server adatti alle partite in multiplayer. Dopo aver impostato le proprie scelte, partirà la ricerca in modo da soddisfare le vostre richieste. Sono supportati praticamente tutti gli sparatutto in soggettiva ed è dotato di un gran numero di, opzioni. Un tools indispensabile per chi vuole giocare in rete. Vivamente consigliata la registrâzione!

EXTRA

FIFA99 SCREENSAVER
FIFA99 Screensaver è, come dice il nome, uno screensaver ispirato a FIFA 99 e realizzato con la tecnologia Shockwave diMacromedia. Avrete così la possibilità di osservare delle stupende azioni realizzate con il videogioco della EA Sports mentre siete intenti a fare qualcosa di diverso dall'utilizzare il computer.

GTA LONDON 1961 MISSIONS
Queste sono alcune missioni aggiuntive per GTA London, quindi per giocarle è necessario avere installato il videogioco originale.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE
Il quarto episodio della serie è stupendo sia per la grafica, sia per la giocabilità. In questa directory trovate una macchina aggiuntiva: la Ferrari 360 Modena con relativo showcase.

Diablo è, in teoria, un gioco di ruolo. In pratica, però risulta essere un arcade con elementi RPG, in quanto gli elementi tipici del Role Playng Game sono presenti, ma non predominanti. L'accento è posto principalmente sull'azione e sul combattimento. Chiaro? Scordatevi quindi di passare ore e ore a impostare parametri o definire valori. Ciò che conta è la vostra abilità nel maneggiare le armi e nel lanciare incantesimi. Scordatevi allo stesso modo di memorizzare il labirinto nel quale vi trovate per poi affrontare le partite successive in quanto, ogni volta che iniziate una partita, il mondo di gioco viene generato in modo random. La principale conseguenza di tutto questo è che non giocherete mai per due volte nello stesso dungeon.
Lo scopo del gioco è quello di sconfiggere Diablo e per farlo dovrete scendere in profondità, molto in profondità nell'immenso dedalo di caverne, sotterranei e cunicoli che si intersecano nel sottosuolo di Tristram, il villaggio dove avrà inizio la vostra avventura.
Vostro compito principale è, come già detto, sgominare la minaccia di Diablo, ma ci sono altri compiti che potrete, se lo riterrete opportuno, portare a termine. Parlate con gli abitanti del villaggio e scoprirete che alcuni di essi hanno qualche incarico da affidarvi, proprio a voi, perché essi sono troppo impauriti per farlo. Del resto voi siete l'eroe, lo sapete, se non aveste in voi una piccola parte di eroismo, probabilmente non sareste qui in questo momento e non leggereste di come scendere nel profondo della terra per sconfiggere un demone con la vostra forza e la vostra intelligenza.
Portare a termine un incarico vi porterà a ottenere ricompense sotto forma di oggetti magici, armi dal potere devastante altrimenti inaccessibili o particolari scoperte che vi saranno utili nel vostro cammino.
Naturalmente ci sono altri mezzi per procurarvi ciò di cui avete bisogno. Nel sottosuolo troverete ogni sorta di abominio che, una volta privato della sua vita, non avrà più bisogno delle armi o dell'oro che porta con sé. Appropriatevi del bottino, tornate in città e vendete ciò che avete trovato. Con il ricavato acquistate armi migliori, oppure fatevi aiutare a identificare gli oggetti magici e, una volta scoperti i loro arcani poteri, servitevene per farvi largo tra le orde di bestie malsane che popolano quel regno oscuro e maleodorante.
Combattendo accumulerete esperienza e salirete di livello. Dovrete decidere in cosa migliorare: la vostra forza, la destrezza o la vostra abilità magica.
Provate la dolce sensazione di smembrare un mastino infernale con un solo colpo, oppure apprezzate la vostra abilità nell'evocare scariche elettriche da lanciare sui branchi di gargoyle che appestano l'aria. Utilizzate tutto quanto è in vostro possesso per giungere là dove Diablo gorgoglia e rantola, nella caverna ammorbata dalla presenza di demoni e spiriti malvagi. Ponete fine a tutto questo, urlate la vostra liberazione e risalite in superficie con la convinzione di una maggiore forza e consapevolezza. Liberate Tristram, liberate il mondo, uccidete Diablo!
Nel caso ne abbiate bisogno (per quanto *Diablo* sia un gioco estremamente intuitivo), potrete trovare il manuale del gioco nel CD, all'interno della cartella "Manual", in due formati: **Manual.doc** (documento Word per Windows) e **Manual.txt** (semplice documento di testo).

E QUANDO PENSERETE DI AVER FINITO... RICOMINCERETE DA CAPO

Vi abbiamo regalato *Diablo* e avrete ormai capito, o lo capirete appena ci giocherete per la prima volta, che non si tratta di un gioco come tutti gli altri. *Diablo* è un gioco che ha avuto un successo straordinario ed è tuttora tra i giochi più venduti di ogni tempo. Facile intuirne le ragioni: grafica dettagliata, musiche eccellenti, azione continua, immediatezza di utilizzo e una giocabilità perfetta ne hanno fatto un titolo praticamente perfetto e godibile sia giocato da soli che in multiplayer sul server di Battle.net. Con un gioiello del genere tra le mani, alla Blizzard non potevano non pensare a un seguito, ma per averlo c'è ancora da attendere qualche mese, dopo i tre anni trascorsi dall'uscita del *Diablo* originale. Il motivo di questo lungo intervallo di tempo sta nell'immensa cura che i ragazzi della Blizzard dedicano ai loro giochi; non è un caso che la loro produzione sia infatti estremamente limitata: *Warcraft*, *Diablo* e *Starcraft*. Soltanto tre giochi (più le relative espansioni), ma che hanno letteralmente sconvolto l'industry e polverizzato la concorrenza sotto ogni punto di vista. Dopo aver dato un seguito al loro classico *Warcraft*, siamo quindi in attesa di *Diablo 2*, e proprio di questo gioco voglio parlarvi in queste pagine, regalandovi qualche anticipazione. *Diablo 2* manterrà più o meno l'impostazione e i meccanismi di *Diablo*, ma la varietà delle situazioni, delle locazioni e dei mostri che popolano i dungeon sembrano essere uno dei punti di forza del gioco, insieme all'impressionante numero di incantesimi che sono stati aggiunti. Ma la principale attrattiva che caratterizzerà *Diablo 2* sarà il restyling grafico che ha permesso la creazione di mostri e ambienti dettagliati fino all'inverosimile.
In realtà, le migliorie hanno interessato ogni singolo aspetto del gioco e molte delle caratteristiche nuove sono il frutto di un intenso feedback da parte degli appassionati esploratori dei dungeon del primo episodio, che hanno letteralmente subissato i Blizzard con tonnellate di suggerimenti e richieste di nuove caratteristiche. Esaminiamo dunque con ordine questi aspetti e cerchiamo di capire cosa ci aspetterà in Diablo 2. Prima di tutto le dimensioni del mondo di gioco sono state aumentate di almeno sei volte. Aumento giustificato dalla presenza di quattro città ben distinte, ognuna delle quali avrà un'ambientazione differente e arricchita da sotterranei e luoghi esplorabili. Ecco il motivo per cui *Diablo 2* risiederà su ben quattro CD! Tutte queste ambientazioni saranno il teatro dove si svolgerà la trama che sorreggerà il tutto. Il plot potrà contare su oltre venti minuti di filmati in FMV che aiuteranno a immergere completamente il giocatore nel mondo del gioco.
Per affrontare l'avventura sarà possibile scegliere tra ben cinque classi di personaggi, rispetto alle tre attuali. I personaggi saranno il Paladino, l'Amazzone, il Negromante, il Barbaro e la Fattucchiera.

Il Firewall è stato reso molto più efficace e bello da vedere. Ideale per le situazioni disperate.

Questo potrebbe essere uno spell difensivo, oppure un teletrasporto. Comunque molto spettacolare.

Una delle nuove locazioni presenta un inedito contesto in stile antico Egitto. Decisamente suggestivo.

Una dura schermaglia tra eroi e non morti. Notate come gli incantesimi siano molto più d'atmosfera.

CHAPTER II

Ogni personaggio avrà accesso a incantesimi e abilità peculiari della sua classe di appartenenza; aspetto che renderà l'esperienza di gioco profondamente diversa in relazione all'eroe che si deciderà di guidare nel gioco. La struttura delle partite ricalcherà quella del prequel. Questo significa che a ogni partita, l'universo di gioco verrà generato in modo random, così come le quest minori che, diversamente da quanto accade in *Diablo*, potranno avere differenti risvolti sulla trama in base a quello che deciderete di fare. Il ritrovamento di un particolare artefatto o il portare a termine oppure no un incarico che vi è stato assegnato, vi metterà in condizione di poter effettuare delle scelte. Può essere infatti che, venire in possesso di una spada magica che vi era stato chiesto di ritrovare possa indurvi nella tentazione di tenerla per voi invece che riconsegnarla al legittimo proprietario. Differenti decisioni porteranno quindi a differenti sviluppi della trama. Sarà anche possibile combattere all'interno di un party di avventurieri, anche se i programmatori hanno prudentemente deciso di non affidare al giocatore il controllo completo dei suoi compagni di avventura. Questo è stato fatto principalmente con lo scopo di non appesantire l'agile interfaccia con controlli supplementari che potrebbero rendere meno immediata l'esperienza di gioco. Il feedback dei giocatori ha portato all'introduzione di nuove caratteristiche riguardanti i personaggi giocanti. Per esempio, sarà ora possibile correre, un'opzione che era stata chiesta a gran voce, e stabilire dei waypoint per spostarsi convenientemente da un punto all'altro. Altri aspetti riguardano le variazioni grafiche dell'eroe in base al tipo di equipaggiamento che sta portando con sé. Questo avviene, in parte anche in *Diablo*, ma nel secondo episodio, ogni oggetto indossato, ogni arma impugnata, apparirà fisicamente sull'eroe che si sta controllando, in modo da poter facilitare l'identificazione dell'armamento che si sta utilizzando.
Oltre a tutto questo, nel nuovo gioco, verranno migliorate e meglio caratterizzate le interazioni con i personaggi non giocanti e ci saranno un numero elevatissimo di magie, oltre trenta per ogni personaggio tra abilità speciali e incantesimi. Questi ultimi verranno resi molto più spettacolari grazie al supporto per le schede 3D che, pur non essendo strettamente indispensabili per far girare il gioco, consentiranno effetti speciali di luci e trasparenze che aumenteranno l'appeal visivo del gioco. Per finire, un occhio di riguardo è stato rivolto al gioco in multiplayer, dove ogni sforzo è stato fatto per rendere le partite più divertenti ed emozionanti, cercando di limitare il raggio d'azione dei cosiddetti "Killer" che spadroneggiavano nei dungeon in rete a spese dei novellini. Sono state infatti introdotte delle speciali arene dove questi loschi figuri potranno affrontarsi tra loro e, si spera, accopparsi a vicenda con i loro comportamenti antisportivi. Ovviamente il gioco in rete su Battle.net sarà completamente gratuito.
Questo è tutto. Ora potete installare Diablo, se non l'avete già fatto, e allenarvi al meglio; ne avrete bisogno per affrontarne il ritorno e se volete già avere un piccolo assaggio di cosa vi aspetta, date un'occhiata al filmato della nuova introduzione (il file si chiama **Diablo2.exe**), lo troverete all'interno del CD di *Diablo* nella cartella Files/Movie.

La fattucchiera sa farsi rispettare in ogni occasione. Eccola alle prese con un coreografico e mortale

L'aspetto di queste mostruosità potrà essere ridicolo, ma la loro pericolosità non è da mettere in discussione.

L'interfaccia non ha subito modifiche sostanziali, ma il dettaglio grafico degli ambienti lascia davvero senza fiato.

Piccoli goblin. Apparentemente innocui, ma letali quando attaccano in gruppi numerosi.

NOI, INSIEME, CONTRO OGNI NEFASTA PREVISIONE, SCONFIGGEREMO IL MALE.

AMAZZONE

Questa potente donna guerriero appartiene alle bande di nomadi che vagano tra le pianure nelle vicinanze dei mari meridionali. A causa del loro peregrinare, spesso questo gruppi entrano in conflitto con altri popoli, per questo le amazzoni sono addestrate al combattimento. Il oro stile di vita le ha rese indipendenti e resistenti ai viaggi e alla fatica. La loro abilità con l'arco è leggendaria, ma sono altrettanto abili nell'uso delle lance e nel combattimento ravvicinato. Sono molto apprezzate come mercenarie, e in questo tipo di attività sono fedeli ai loro compiti, almeno fino a quando l'assolverli porta loro guadagni.

FATTUCCHIERA

Le fattucchiere sono donne ribelli che hanno carpito I segreti della magia dai clan di maghi delle regioni orientali e sono considerate esperte nell'arte della creazione mistica. La loro mancanza di abilità nel combattimento è più che compensata dall'abilità che hanno nell'utilizzare la magia come attacco e come difesa. Solitarie e isolate, le fattucchiere agiscono secondo principi etici imperscrutabili e incomprensibili ai più, apparendo a volte capricciose e irriverenti. In realtà comprendono perfettamente la lotta tra ordine e caos, così come sono consce del loro ruolo di guerriere in questa battaglia.

STREGONE

Sebbene la pratica delle arti mistiche, la superstizione e la religione confinino i maghi nelle loro regioni del lontano oriente, molti di loro hanno intrapreso il pellegrinaggio per osservare con i propri occhi gli orrori tra le rovine della cattedrale di Khanduras. La fratellanza dei Vizjerei ha inviato molti dei suoi accoliti in questa missione, fortemente interessati alla conoscenza dei demoni e al loro uso della magia. Questo ai fini di sconfiggere il male con le sue stesse armi, ma anche per una insaziabile sete di conoscenza che ha portato molti stregoni ad avventurarsi tra gli oscuri labirinti di Khanduras alla ricerca di manoscritti magici.

LADRA

Le "Sorelle dell'occhio senza vista" sono una gilda avvolta nel mistero operante tra i popoli dell'ovest. Straordinariamente abili nell'uso dell'arco, si narra che queste splendide donne impieghino antiche filosofie orientali per lo sviluppo di una particolare "vista interiore" che utilizzano in combattimento anche come abilità nello scoprire trappole. Considerate semplicemente ladre, le sorelle nascondono la loro organizzazione mostrandosi come semplici viaggiatrici. Molti sono coloro che le hanno sottovalutate nel corso dei combattimenti e che hanno poi pagato a caro prezzo questo imperdonabile errore.

PALADINO

I cavalieri paladini di Westmarch che hanno abbattuto le potenti armate di Leoric sono puri di cuore e seguono da vicino gli insegnamenti di Zakarum e la Religione della Luce. Sono guerrieri pronti alla battaglia per i quali la fede è uno scudo contro ogni minaccia e che combattono per ciò che credono giusto. Inoltre, la loro fermezza conferisce loro il potere di portare la benedizione su chi li circonda, difendendo i puri e i fedeli e infliggendo la crudele giustizia predicata dai loro testi sui nemici. Alcuni li considerano semplicemente dei fanatici bigotti, ma altri riconoscono in loro la forza e la bontà della Luce.

NEGROMANTE

Il Negromante, come il suo nome implica, è una particolare forma di stregone i cui incantesimi hanno a che fare con la resurrezione dei morti e con il richiamo, e il relativo controllo, di varie creature utili per i suoi scopi. Sebbene i loro fini siano spesso allineati con quelli perseguiti dalle forze della Luce, alcuni pensano che i Negromanti utilizzino i loro poteri a loro esclusivo vantaggio. Le lunghe ore di studio nel buoi dei mausolei hanno reso la loro pelle pallida e cadaverica, mentre le loro figure sono consunte e scheletriche. Nonostante l'aspetto debole e fragile, nessuno osa dubitare dei loro poteri in materia di incubi.

BARBARO

Il barbaro è un membro di una delle svariate tribù che vivono ai margini della civiltà e rifiuta l'influenza di chi è giudicato debole. Le continue e violente lotte tra i clan hanno reso i barbari tenaci, possenti e poco sensibili al dolore. Nonostante l'incapacità di vivere in un contesto civile, i barbari hanno acute percezioni dei luoghi e a causa delle loro credenze religiose e del potere animale nel quale si identificano, vengono a volte associati ai fenomeni di licantropia. Le leggende vogliono che questi poderosi guerrieri possano effettivamente compiere questo tipo di prodigi per aumentare la loro già straordinaria abilità in battaglia.

GUERRIERO

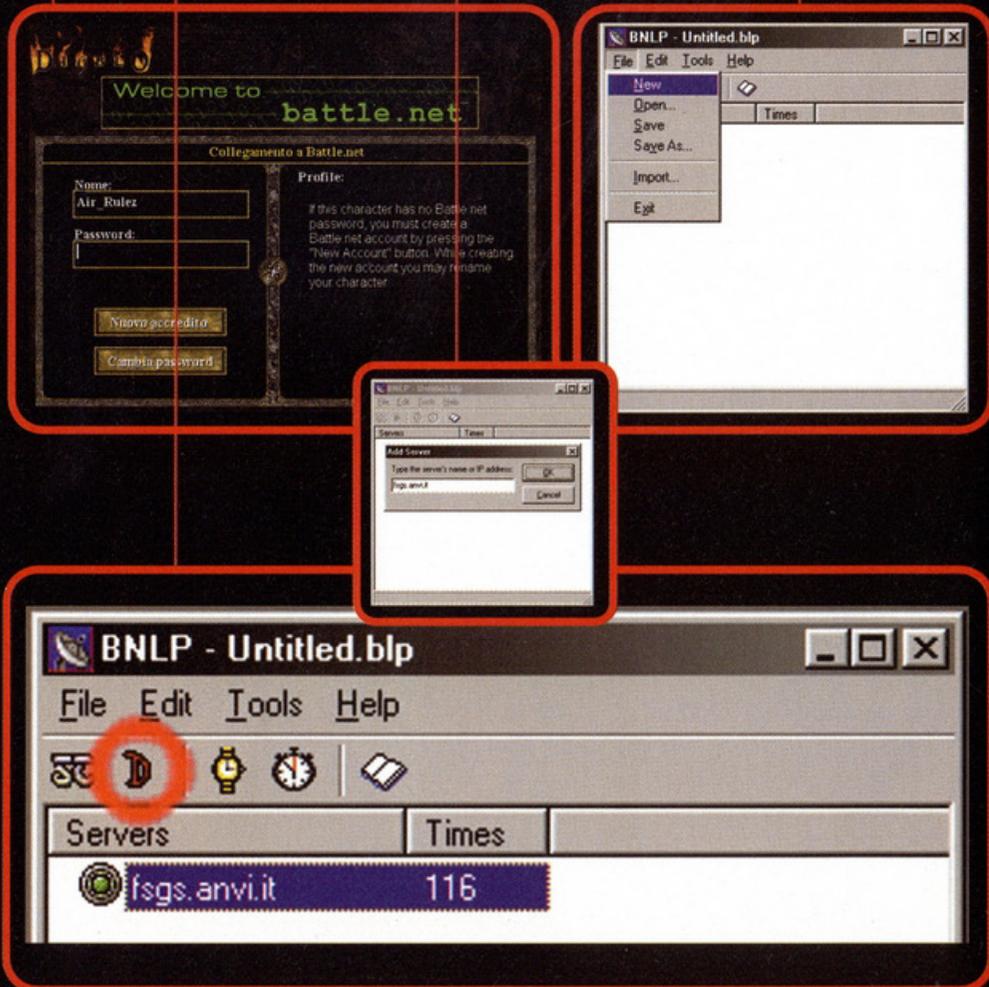
I guerrieri delle lande di Khanduras sono bene addestrati nell'utilizzo di tutte le armi da Guerra e tra loro è facile trovare paladini crociati, ma anche mercenari senza scrupoli. Si possono trovare questi guerrieri ovunque ci sia un conflitto e molti di questi avventurieri marciarono contro il regno di Westmarch agli ordini del re Leoric. Le macabre voci a proposito del destino del sovrano spinsero queste anime coraggiose a inoltrarsi nelle caverne e nei labirinti nel sottosuolo della cattedrale di Tristram, in cerca di gloria e ricchezze. Di questi sventurati nessuno sentì più parlare.

INSIEME SCENDEREMO NEL CUORE DELL'INFERNO... E INSIEME NE FAREMO RITORNO!

Welcome to battle.net

Una volta che vi siete impratichiti a sufficienza con il gioco singolo, sarete finalmente pronti a sfruttare le immense potenzialità multiplayer che hanno reso *Diablo* un gioco tanto famoso. È inutile dire che affrontare i pericolosi labirinti del gioco in compagnia di altri guerrieri, creando un vero e proprio "party" nella migliore tradizione dei giochi di ruolo, è sicuramente un'opzione molto allettante, soprattutto se i nostri compagni sono controllati da altrettanti umani, capaci di comportarsi e ragionare esattamente come noi. A differenza del gioco singolo, il multiplayer di *Diablo* offre ben tre livelli di difficoltà crescente, senza contare che solo in questa modalità troverete le armi e le armature più potenti del gioco. Non pensate, però, di poter accedere ai livelli di difficoltà superiore sin da subito... infatti, il personaggio che utilizzerete in multiplayer sarà diverso da quello con cui avete giocato il single player e dovrete farlo crescere "a parte" (potrà raggiungere al massimo il cinquantesimo livello). Per poter accedere al livello di difficoltà superiore dovrete, inoltre, aver ucciso Diablo in quello subito prima, impresa "facilitata" anche dal fatto che in multiplayer potrete decidere sin da subito in quale gruppo di livelli entrare, potendo così recarvi subito all'Inferno dove risiede il malvagio demone. Una volta creato un potente personaggio, comunque, potrete ancora divertirvi a sfidare a duello altri giocatori umani, per conquistare i loro possedimenti o, semplicemente, per farvi la nomea del più forte. A questo proposito, *Diablo* vi consentirà di avere testimonianza delle vostre vittorie, dandovi la possibilità di tenervi un orecchio del malcapitato che avete appena ucciso. Si può così diventare veri e propri cacciatori di taglie, magari ottenendo come compenso un oggetto magico di particolare potenza, oppure divertirsi a collezionare orecchie per il solo gusto di farlo (diventando così dei PK, "Player Killer"), anche se non si può dire che tale atteggiamento sia tollerato da tutti. Le possibilità offerte sono molteplici, starà a voi saperle sfruttare al meglio. Stabilito che il multiplayer di *Diablo* è un'esperienza da provare, resta da vedere come farlo... Non preoccupatevi, il gioco della Blizzard farà tutto da solo: prima di tutto applicate la patch fornita nello stesso CD (nella cartella "files", il programma è **DRTL107.EXE**), attivate la vostra connessione a Internet, andate su multiplayer e scegliete "Battle.net" per entrare nella comunità, ancora oggi numerosa, di giocatori on-line. All'ingresso di Battle.net vi verrà chiesto di creare un **account** (o di inserire una password se lo avete già) e sarete pronti all'azione: potrete parlare con gli altri frequentatori, creare una partita (aperta fino a un massimo di quattro persone), o partecipare a una già in corso.

La mancanza di un server ufficiale di Battle.net in Italia potrebbe, però, rappresentare un problema per chi non dispone di una connessione abbastanza veloce... non allarmatevi: per quanto non esista un sito ufficiale, NGI (Net Gamers Italia, di cui vi parliamo nell'Online Corner in queste pagine) ha messo a disposizione, grazie a una collaborazione con la ANVI (Associazione Nazionali Videogiocatori Italiani, che si occupa del supporto del server), un server Battle.net emulato, grazie a un programma (chiamato *Battle.net Launch Pad*) accettato ufficialmente anche dalla stessa Blizzard. Per utilizzare tale server (ed essere sicuri di partecipare a partite veloci con altri italiani) dovrete seguire le semplici istruzioni qui riportate: installate il programma sopra citato (lo trovate sul CD di *Diablo* nella cartella "files/bnlp"), lanciando il file **SETUP.EXE**, quindi eseguitelo grazie al collegamento creato dal setup. Avrete a disposizione una finestra come quella **nell'immagine**. Selezionate File/New e quindi Edit/Add nei menu a tendina. Vi apparirà una finestra di dialogo dove dovrete inserire il nome del server di *Diablo* su NGI: digitate **fsgs.anvi.it** e date l'OK. A questo punto vi basterà cliccare sulla **"D"** segnata nell'immagine (assicurandovi di aver inserito nel lettore il CD di *Diablo*) e il gioco partirà in automatico. Seguite, dunque, i passaggi descritti in precedenza per collegarvi al server italiano. Per evitare di inserire ogni volta il nome del server potrete persino salvare la vostra lista in un file che potrete chiamare come volete; fate solo attenzione a non chiamarlo **bnet.blp** in quanto andreste a sovrascrivere la lista dei server ufficiali di Battle.net. Se aveste bisogno di maggiori informazioni potrete visitare il sito **bnet.anvi.it**, dove inoltre troverete tutte le novità riguardanti il server italiano di Battle.net.

~NEXT NEWS~

Di Mauro Ortolani

Le news di Next Gamer! Pillole, voci di corridoio, anticipazioni sui titoli più attesi, malignità, situazioni finanziarie, movimenti di mercato e tutto quanto fa notizia dal mondo dei videogiochi.
Questo, in breve, è quanto troverete in queste pagine ogni mese. La rivista che avete tra le mani è un numero uno e, come tale, suscettibile di mutamenti e migliorie, alcune delle quali saranno operate a nostro insindacabile giudizio (a causa della nostra presuntuosità), altre saranno suggerite da voi che ci leggete (a causa della nostra umiltà). Se volete partecipare allo sviluppo di Next Gamer, se volete suggerire, consigliare, lamentarvi, minacciarci di tortura, chiederci giochi gratuiti o proporci qualsiasi tipo di materiale (qualsiasi!) scrivetemi a questo indirizzo:
ortolani@nextgamer.com
Oppure, se preferite carta e penna, indirizzate le vostre parole a:
Next Gamer
Via Niccolini 30
20154 Milano
*Tutte le lettere, le mail, i segnali di fumo, i tam tam e ogni altro tipo di messaggio troveranno spazio nella rubrica **@mail**, che prenderà il via dal prossimo numero.*

Trapelano voci su Deus Ex

Alla Ion Storm aria pesante e buone intenzioni. Continuano i guai per John Romero.

Le ultime notizie davano *Deus Ex*, gioco d'azione con elementi RPG in sviluppo presso Ion Storm, in fase alpha con qualche missione già giocabile. Questo accadeva in maggio, ovvero poco prima che il gioco venisse mostrato all'E3 di Los Angeles. Da quel momento in poi, tutto il team di sviluppo è stato impegnato nell'analizzare il lavoro svolto, cercando di capire cosa funzionasse e cosa no. Nel frattempo veniva deciso il background e si lavorava sulla revisione delle missioni, in modo da poter dare al giocatore obbiettivi più precisi. Tutte operazioni indubbiamente importanti, ma destinate a far slittare la già precaria data di pubblicazione del gioco. Dopo il forfait di alcuni degli elementi chiave del team di *Daikatana*, sul quale, attualmente, non si hanno molte notizie circa l'eventuale uscita, nuovi problemi assillano il "povero" John Romero che, da quando ha abbandonato la Id, non ha certo visto molti momenti felici.

L'ultima rivelazione di Lara Croft

Eidos prepara il quarto episodio della serie *Tomb Raider*

Che altro rimaneva da esplorare per Lara Croft se non l'Egitto? Proprio nella terra delle piramidi sarà ambientato *Last Revelation*, quarto e, si spera, ultimo capitolo della saga Di *Tomb Raider*. Il gameplay rimarrà sostanzialmente invariato, anche se i programmatori della Core assicurano che il gioco sarà molto più basato sui puzzle rispetto ai suoi predecessori, con livelli di dimensioni ridotte che eviteranno di far consumare gli scarponcini di Lara facendola camminare da una parte all'altra degli immensi ambienti progettati nei precedenti episodi. Il plot del quarto capitolo sarà incentrato sulle antiche mitologie egizie e sulle leggende che gravitano in proposito all'allineamento dei pianeti previsto per fine millennio. Tra le migliorie introdotte figurano un rinnovato sistema di inventario che permetterà di combinare tra loro gli oggetti esattamente come accade nelle avventure tradizionali, nuove e ancor più sinuose mosse e nuove abilità che Lara potrà sfruttare per portare a termine l'impresa. Dal punto di vista grafico, *Tomb Raider 4*, godrà di nuove feature come una funzione di "Spotlighting" per una maggiore atmosfera dei livelli e verrà inserita l'opzione per abilitare il Bump Mapping. La stessa Lara è stata ridisegnata e rimodellata, con un maggior numero di dettagli e un look leggermente diverso e, neanche a farlo apposta, ancora più sexy.
L'uscita, salvo contrattempi, è prevista per il mese di novembre.

Microsoft prevede un momento di stasi

Crescita in rallentamento nel volume di affari dell'azienda di Redmond.

Greg Maffei, Chief Financial Officer di Microsoft, ha annunciato un previsto rallentamento degli introiti nel prossimo anno fiscale rispetto all'attuale 29%.
Maffei ha, con molta cautela, dato delle linee guida prevedendo che le vendite delle piattaforme, principalmente Windows 98 e NT, dovrebbero attestarsi intorno a un terzo di quelle ottenute lo scorso anno, riflettendo l'assenza di un nuovo prodotto consumer e la diminuzione della vendita di Personal Computer, principalmente in Asia e in Europa. Le stesse previsioni comprendono la stasi di vendite della suite dei prodotti Office. Tutto questo, almeno, fino al lancio di Windows 2000.

Cambio di nome per Interactive Magic

La compagnia sembra orientata verso e-commerce e servizi online.

Interactive Magic Inc. ha annunciato che il nome della compagnia verrà cambiato da quello attuale a iEntertainment Network (iEN). La scelta è stata motivata dal fatto che il nuovo nome riflette più da vicino la strategia di costruzione di nuove comunità di intrattenimento basate su una grande varietà di prodotti dedicati all'intrattenimento interattivo e ai servizi su Internet.
IEN è già operativa ai siti:
www.ientertainmentnetwork.com,
www.gamehub.net,
www.mpgn.com.

Parla Garret: "Il mio ritorno? Presto, molto presto"

Il noto malvivente Garret, protagonista di *Thief: the Dark Project*, di nuovo tra noi.

Con il fantasioso titolo di *Thief 2*, e il sottotitolo *"The metal Age"*, Steve Pearsall, project director della Looking Glass, ha rivelato l'ambientazione urbana del sequel dell'acclamato gioco d'azione in prima persona che metteva il giocatore nei panni di un ladro in un contesto medioevale. Sebbene Pearsall non abbia voluto rivelare troppo sul nuovo gioco, alcune indicazioni sono risultate piuttosto interessanti: "Garret opererà in un contesto più urbano, questa volta, così ci saranno locazioni quali appartamenti, musei, banche, chiese e così via", afferma Pearsall, "Bisogna immaginare *Thief 2* come una commedia in tre atti, con Garret impegnato prima nei furti, poi nelle investigazioni e, infine, nella sua personale redenzione". Per sapere se Garret smetterà i panni del ladro e appenderà il grimaldello al chiodo, bisognerà attendere i primi mesi del prossimo anno.

SimCity incontra il Tamagotchi

Sconcertanti rivelazioni sul nuovo gioco di Will Wright: difficile da classificare e da spiegare.

Il nome di Will Wright è associato al suo gioco più famoso: *SimCity*. Oltre al titolo che ha lanciato la Maxis, Will è stato anche co-designer di *SimCity 2000*, nonché creatore di *SimAnt*, *SimEarth* e *SimCopter*. *The Sims* è il suo ultimo gioco ed è veramente un piccolo enigma, definito dal suo stesso creatore come "Gioco di strategia in tempo reale ambientato in casa", o anche "Via di mezzo tra *SimCity* e il Tamagotchi". Wright spiega che il concept del gioco parte da uno di quei programmi utilizzabili per la costruzione degli ambienti domestici in tre dimensioni, al quale è stato aggiunto l'essere umano. "L'idea di base", spiega Wright, " è che si può controllare un personaggio e determinare il corso delle sue azioni nella vita di tutti i giorni, tenendo presenti i progetti a lungo termine come la carriera, il matrimonio e così via". E così, all'inizio, si disegna una casa e ci si mette qualche mobile, dando al personaggio la possibilità di interagire con essi tramite menu che conterranno comandi particolari. Per esempio, vicino a un frigorifero si potrà scegliere tra "Fatti un panino", oppure "Prepara la cena". Allo stesso modo si potrà interagire con altri personaggi, parlando con loro, insultandoli o, perché no, fare la corte a una bella ragazza e, successivamente, sposarla. Wright sembra essere ben conscio che l'estrema originalità del progetto implica necessariamente dei rischi commerciali. Verrà capito dal pubblico un gioco del genere? Noi speriamo fortemente in una risposta affermativa.

Le Battaglie navali secondo la SSI

Nuovo titolo e nuovo motore grafico per la software house dei wargame a turni.

Responsabile del progetto che si concretizzerà in quello che sarà *Fighting Steel*, è la SSI, nota software house che ha fatto del wargame una religione. Il gioco permetterà di ricreare le principali battaglie navali di quel periodo, e potrà essere giocato anche in multiplayer decidendo di guidare una divisione o un'intera fazione. L'utilizzo di un motore 3D è una novità per la SSI, da sempre abituata a privilegiare l'aspetto della precisione a quello della grafica. Sarà forse per questa relativa mancanza di esperienza che l'appeal visivo sembra non essere all'altezza delle aspettative, con un look piuttosto "retrò" e l'utilizzo di una bassa risoluzione che non aiuta nella visualizzazione dei dettagli. La mancanza di spettacolarità non dovrebbe però intaccare la precisione storica del titolo, con la garanzia di una software house specializzata nella realizzazione dei giochi di guerra con sistema a turni.

Ambientalisti in agitazione: greggi di pecore rinchiuse in un PC

Potrebbe essere in assoluto il primo gioco per PC basato completamente sulle pecore.

La Empire Interactive è in procinto di pubblicare *Sheep*, uno strano gioco sviluppato dai Mind's Eye Productions Limited, interamente dedicato alle pecore. Le prime impressioni sono che il titolo abbia non pochi punti in comune con il famoso *Lemmings*, con il giocatore alla guida di un gregge attraverso sedici differenti livelli ambientati nei luoghi più strampalati che vi possiate immaginare, con in più la possibilità di scegliere il proprio pastore tra i quattro disponibili. La feature più interessante del gioco dovrebbe comunque essere la AI che, per l'occasione, sarà un'accuratissima AS, ovvero: "Artificial Stupidity", la tecnologia che governerà il comportamento delle pecore. In termini di gioco questo porterà gli animali a comportarsi in modo irrazionale mettendo in pericolo la loro vita in ogni occasione, con il giocatore che dovrà darsi da fare per evitare che il gregge scompaia nel nulla a causa degli incidenti. Sheep dovrebbe uscire questo inverno per PC e Playstation, ma alla Mind's Eye stanno anche progettando una serie animata televisiva ispirata al gioco; al momento solo per la TV d'oltremanica, ma in futuro potrebbe arrivare anche da noi.

Contro il gigante EA

Annunciato *UEFA Striker*, contendente diretto di Electronic Arts e della serie *FIFA*.

La Rage Software, software house responsabile di *Incoming* e del prossimo *Hostile Waters*, ha annunciato di avwere in lavorazione un gioco di calcio dal titolo *UEFA Striker* per piattaforme PC, Dreamcast e Playstation. Secondo Tony McCabe, capo programmatore, nel gioco ci saranno trenta modi diversi di colpire il pallone, inclusi colpi di testa, mezze rovesciate, colpi di tacco e una grande varietà di cross e passaggi. Fonti non ufficiali affermano che l'engine del gioco fosse già pronto da tempo e che Rage lo stia rielaborando per conto di Microsoft che, pare, sembra intenzionata a creare una collana sportiva per contrastare il predominio di Electronic Arts, ma si sa... certe voci lasciano sempre il tempo che trovano... o no?

Terre sacre per i discepoli della Strategy First

Strategia a turni in un'ambientazione fantasy per il nuovo titolo degli Strategy First.

Quattro regni entrano in conflitto in una Guerra per la supremazia sul territorio. Detto così sembra essere il canovaccio tipico dei giochi strategici e, in effetti, proprio di questo si tratta. *Disciples: Sacred Lands*, strategico a turni ad ambientazione fantasy dove il giocatore prende il controllo di uno dei leader delle quattro fazioni in lotta. Il principio alla base del gioco ricorda molto da vicino quello di *Warlords*, ma soprattutto è notevolissima, nonché sospetta, la vicinanza a *Heroes of Might & Magic*, dal quale molti degli elementi di gioco sono stati tratti a piene mani. Le principali differenze con il titolo dei New World Computing riguardano una gestione dei combattimenti molto più immediata e con poche creature a darsi battaglia e l'introduzione di un sofisticato sistema di diplomazia. In aggiunta ci saranno anche diverse opzioni per il gioco in multi-player, scenari di tipo skirmish e un buon editor di livelli. La concorrenza nel genere non è così elevata, e il titolo degli Strategy First potrebbe quindi trovare un suo spazio sia sugli scaffali, sia nelle collezioni dei videogiocatori che amano il genere fantasy.

La velocità in pista e sul PC

Guillemot e Ferrari insieme per un accordo di collaborazione.

Guillemot e Ferrari hanno annunciato la firma di un accordo di collaborazione che vedrà la storica casa automobilistica di Maranello concedere la licenza di utilizzo del suo marchio alla compagnia che opera nell'ambito dell'hardware per PC. L'accordo, infatti, consentirà alla Guillemot di usare il nome e il logo della Ferrari sugli accessori che la Guillemot metterà in commercio come supporto ai giochi di guida, quindi volanti, pedaliere e così via. Gli accessori con il marchio del cavallino rampante dovrebbero cominciare a essere reperibili in autunno, probabilmente in tempo per il Gran Premio d'Italia a Monza.

Playstation in pericolo!

Un programma in grado di emulare le gesta della console Sony che funziona su PC? Esiste!

Gli emulatori non sono più una novità. Questi piccoli programmi in grado di mimare le funzioni dei vecchi sistemi di gioco sono in circolazione ormai da anni e alcuni di essi, in grado di emulare sistemi quali Super Nintendo e Sega Genesis, sono stati duramente attaccati dalle organizzazioni per il controllo della pirateria. Le ROM, ossia i giochi veri e propri, sono infatti facilmente e illegalmente, scaricabili da Internet. Un emulatore che simula qualcosa di complicato come una Playstation è comunque una cosa relativamente nuova. La Sony era riuscita nell'intento di impedire le vendite del Connetix's *Virtual Playstation*, ma non è riuscita a fare altrettanto con la controparte per PC: *Bleem!*, l'emulatore di Playstation per PC, offre comunque vantaggi e svantaggi: è certamente più economico e può contare su risorse di sistema assai più alte della Playstation stessa, con il risultato di migliori prestazioni. Per contro ci sono problemi con l'alta risoluzione e c'è comunque la necessità di acquistare un gamepad. Tutte queste considerazioni sono comunque di scarso rilievo, dato che *Bleem!* non è in grado di reggere il confronto con l'oggetto imitato, vuoi per le eccessive richieste di sistema, vuoi perché molti dei giochi supportati presentano problemi audio o video, vuoi perché, infine, semplicemente non è la stessa cosa e l'emozione della vera console é certamente di un altro tipo. Risultato? *Bleem!* è una buona idea che, almeno per ora, non è destinata a sostituire la console Sony nei cuori e sotto le dita dei giocatori. Un occasione sprecata, anche se la Sony tira un sospiro di sollievo.

Activision e Codemaster: c'è l'accordo

Nel gioco delle compravendite si inserisce anche Activision con una nuova acquisizione.

Dopo lo sconquasso operato da Electronic Arts e la relativa acquisizione della quasi totalità dei titoli Virgin, il mercato delle Software House è in costante movimento, con le grandi compagnie intenzionate ad assorbire i piccoli e medi sviluppatori. In questa ottica, rientra anche l'accordo che sta per essere siglato tra Activision e Codemaster, con quest'ultima in via di acquisizione da parte della prima. Sebbene non esistano ancora comunicati ufficiali, l'accordo sembra a un passo dal diventare realtà, con le ultime sei settimane dedicate al perfezionamento di un contratto che dovrebbe portare Activision a distribuire i titoli di Codemaster.

Hasbro raggiunge la vetta

La strategia adottata dalla compagnia e le acquisizioni operate cominciano a dare i loro frutti.

Conosciuta principalmente per le sue linee di giocattoli, la Hasbro è entrata a pieno ritmo nel mercato dei videogiochi, e lo ha fatto subito in modo molto aggressivo, imponendosi immediatamente con delle scelte di marketing particolarmente azzeccate. L'acquisizione di Microprose, marchio di prestigio, e di tutti i suoi titoli in lavorazione è storia relativamente recente e non è quindi un caso se la compagnia si è trovata a giugno in testa alle classifiche di vendita negli USA con *Mechwarrior 3*. Secondo le stime di PC Data, Hasbro può vantare ben cinque titoli tra i primi venti giochi più venduti di tutta la passata stagione; oltre a *Mechwarrior 3* troviamo infatti: *Roller Coaster Tycoon*, *Scrabble*, *Monopoly Game* e *Star Trek: Birth Of The Federation*.

Sul versante Mac, *Star Wars: Rebel Assault* e *Starcraft*, *titoli di grosso calibro*, dettano ugualmente legge, confermando che l'intraprendenza negli affari, spesso, paga più delle politiche di attesa.

Tutto il mondo contro Kasparov

Il campione di scacchi russo sfida il mondo nella più grande partita di tutti i tempi. Dove? Sul web!

È cominciata con una mossa controversa che ha diviso I pareri degli esperti la partita di scacchi che vede contrapposti il campione Gary Kasparov e il resto del mondo. La sfida del secolo sta avendo luogo in Internet al sito della Microsoft Gaming Zone (**www.msn.com**). La sfida è aperta a tutti e chiunque può partecipare suggerendo la mossa da effettuare nel tentativo di mettere in crisi l'aggressivo gioco di Kasparov. Un'apposita commissione di esperti vaglierà le mosse suggerite decidendo poi quale applicare. Attualmente le sorti di questa colossale battaglia mentale sembrano sorridere al campione del mondo, con un'azzardata mossa di cavallo che ha messo seriamente in difficoltà lo schieramento difensivo del "World Team". Se pensate di avere le adatte contromisure, perché non fare un salto in "zona" e suggerire la vostra mossa? Il mondo ha bisogno di tutti!

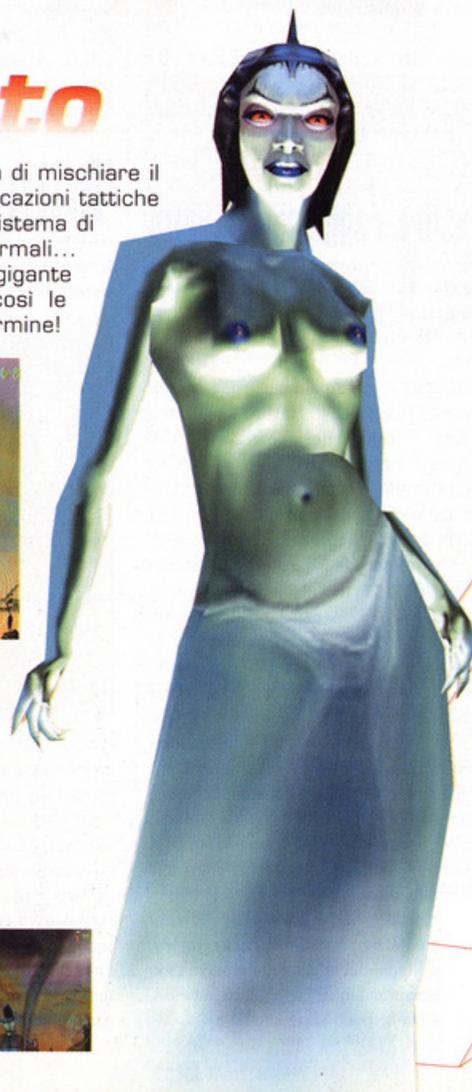
Abomination

Abomination
Editore:Eidos
Sviluppatore:Hothouse Creation
Uscita: Autunno 99
Genere: Strategico

Stanchi di invasioni aliene e robot impazziti? Dalla Hothouse Creation è in arrivo un titolo strategico alla *X-Com* che vi vedrà impegnati a combattere contro un letale virus che ha devastato e mutato l'intera America. Alla guida del team Nemesis dovrete affrontare i peggiori abomini tecnorganici che una mente umana possa generare, nella classica visuale isometrica di questo genere di giochi... Avete pronti gli antiemetici?

Giant: Citizen Kabuto

Giant: Citizen Kabuto
Editore:Virgin/Interplay
Sviluppatore: Planet Moon Studios
Uscita: Ottobre 99
Genere: Azione/Strategia

Un titolo molto strano questo *Giants*, in quanto tenterà di mischiare il meglio di più generi con incredibile azione in 3D, pianificazioni tattiche e così via. Tre razze saranno in lotta per dominare il sistema di isole dove vivono, ma non si tratterà di razze normali... Potrete persino arrivare a controllare un enorme gigante capace di mangiare i suoi avversari, soddisfando così le vostre manie di grandezza, nel senso letterale del termine!

Rayman2

Rayman 2

Editore: Ubisoft

Sviluppatore: Interno

Uscita: Ottobre 99

Genere: Piattaforme

Nel 1995, la Ubisoft portò su PC il genere dei giochi a piattaforme con il primo, acclamatissimo *Rayman*. A quattro anni di distanza è sicura di poterne replicare il successo, grazie anche all'introduzione della terza dimensione, già ampiamente sfruttata in questo genere su console. Se non siete amanti di personaggi buffi e tondeggianti, difficilmente apprezzerete *Rayman 2*, anche se si propone come il miglior prodotto di questo genere su PC.

Faraon

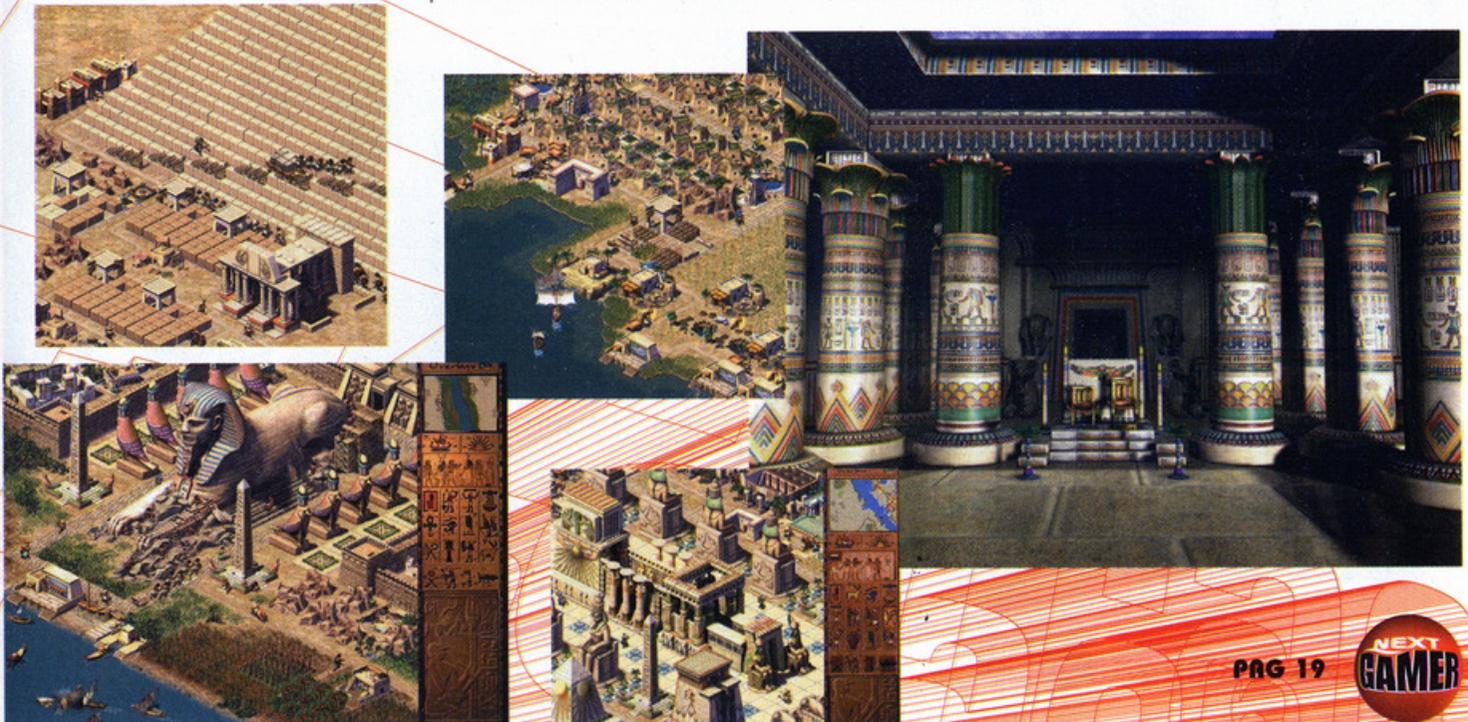
Faraon

Editore: Sierra

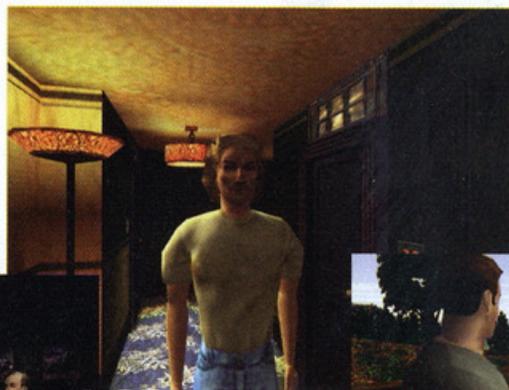
Sviluppatore: Interno

Uscita: Novembre 99

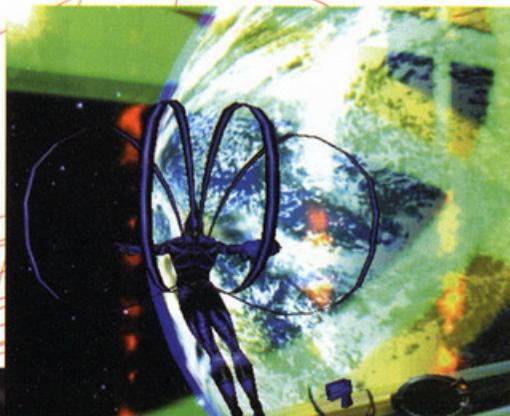
Genere: Gestionale

Vi affascina l'esotico mondo dell'antico Egitto, la maestosità delle piramidi e la loro ricca cultura? Bene, vi farà allora piacere sapere che dai creatori di *Caesar 3* arriverà presto un nuovo gestionale, ambientato, appunto, nel mondo dei Faraoni. Preparatevi ad avere a che fare con gli straripamenti del Nilo, con Osiride e con tutte le possibilità offerte dalla realtà storica del periodo... che *Faraon* tenterà di simulare a livello maniacale.

Gabriel Knight 3

Gabriel Knight 3
Editore:Sierra
Sviluppatore:Interno
Uscita: Novembre 99
Genere: Avventura

La moda del "treddì" a tutti i costi è ormai entrata prepotentemente anche nel genere delle avventure. Dopo il "passaggio" dei *King Quest*, tocca ora di *Gabriel Knight* vestire panni poligonali. Dalle prime informazioni, l'effetto non sembra certo dei peggiori, anzi... Gabriel e Grace "new age" avranno pane per i loro denti in un'avventura che li condurrà ad avere a che fare con cavalieri Templari, Vampiri e, pensate un po', un insolito oggetto di nome "Graal"...

MDK 2

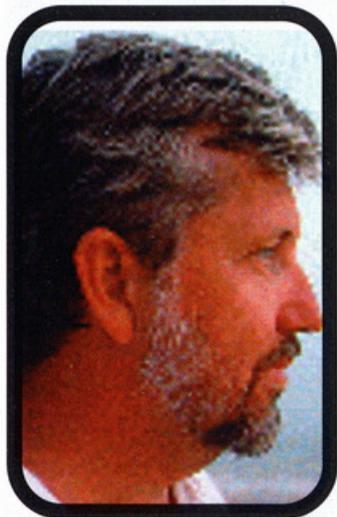
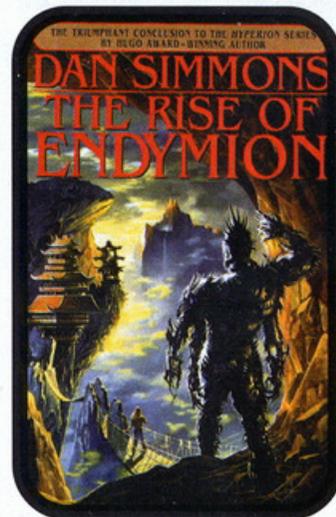
MDK 2
Editore: Interplay/virgin
Sviluppatore:Bioware Corp.
Uscita: Autunno 99
Genere: Avventura/Arcade

Murder, Death, Kill, un titolo che solo dal nome non lascia spazio a molti dubbi sull'azione che lo caratterizza. Eletto come uno dei titoli più originali del '98 non riscosse tra il pubblico un grosso favore. La Interplay, però, ci vuole riprovare e l'eredita della Shiny è oggi raccolta dalla BioWare che proverà a dare vita a un difficile seguito. Le novità? Tre diversi personaggi da controllare, cloacking device e, naturalmente, un canonico arsenale di strumenti di morte.

"GUARDARE E NON TOCCARE..."

C'è qualche cosa nella difformità dei cromosomi maschili e femminili che è responsabile della libido. Bisogna sempre, per spassarsela, capire che effetti produce. Se vedete una bellissima donna camminarvi incontro, inguainata in un'aderente tuta in pelle da cui lascia vedere ampi spazi del suo corpo, con i capelli raccolti in una treccia, gli occhi truccati e una frusta in mano, saprete subito che state per soffrire e molto. Dovete solo lasciarvi andare chiedere di essere legati, chiedere di essere frustrati, chiedere di essere ustionati con dei ferri roventi. Allora e solo allora potrete avere un po' di dolcezza e di sesso. C'è chi dice che sia il massimo del godimento. È quello che fanno le mistress (o meglio, le "padrone" in italiano): provare piacere sessuale infliggendo sofferenze all'altro. La sofferenza in questo caso può assumere forme diverse da quelle del dolore fisico e diventare piacere estremo. Le Mistress sono le dominatrici della camera delle torture di Dungeon Keeper II e offrono svariati spettacoli sadici. Mettono alle sfortunate vittime dei loro giochi sessua-li maschere di cuoio e palle di gomma in bocca, li legano a testa in giù e li lasciano lentamente ustionare dal fuoco, sono delle sadomaso esperte nel dolore che sanno come trattare gli uomini. In Dungeon Keeper II le utilizzerai per i tuoi scopi e le dirigerai nelle loro azioni, sarai l'indice della loro libido. Carino no? Ma attento perché se dopo aver giocato per ore e ore con le mistress ti volterai e vedrai la tua fidanzatina sotto un'altra luce, non chiederle di diventare simile a loro perché altrimenti ti accorgerai che esiste in ogni donna, nel profondo, nell'oscuro meandro della sua sessualità, un sottile e audace senso che ha una sola e unica meta: far soffrire e torturare gli uomini. Mantieni sempre saldo il tuo ruolo di "Dungeon Keeper" e non avvicinarti mai alla "mistress" con cui stai giocando, nel mondo del tuo computer come nella realtà. Altrimenti... preparati a soffrire molto.

DUNGEON KEEPER 2 mette in scena ogni tipo di atti sadici nel tuo PC

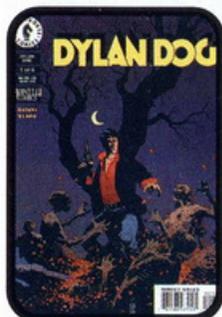
John Keats e il destino della civiltà umana

Il risveglio di Endymion di Dan Simmons

Con il quarto volume si conclude la saga dei Canti di Hyperion. Protagonista è Raul Endymion, guardia del corpo di Aenea, figlia di una donna e di un'intelligenza artificiale (buona) chiamata a salvare l'intero universo dal complotto della Pax, l'antica Chiesa romana che ora domina con l'imposizione del crucimorfo, un parassita che permette la risurrezione sviluppato in congiunzione con il Tecno-Nucleo, l'ala reazionaria delle IA (cattivi). Sebbene riassunta in un unico periodo la vicenda perda notevole spessore, siamo lontani dall'inventiva del primo romanzo, vincitore del premio Hugo. L'autore, infatti, si lascia prendere la mano da sterili speculazioni New Age, fortunatamente inframmezzate dai ritratti degli alti funzionari della Pax, che delineano figure molto più umane dei presunti salvatori dell'umanità. Nel suo complesso la saga di Hyperion rappresenta la migliore opera fantascientifica degli ultimi anni e l'epilogo non delude comunque le aspettative. I primi volumi sono in ristampa presso i Classici Urania.

Anche ai maschietti piace giocare con le bambole

Realdoll da Abyss Creation

Il vostro orsacchiotto ha ceduto il passo? Avete bisogno di un soprammobile d'effetto per arredare il salotto? La vostra fidanzata consuma troppo e concede troppo poco? Abyss Creations ha trovato la risposta a tutti questi problemi: *Realdoll*, una serie di bambole realizzate a mano con gli stessi materiali usati per gli effetti speciali, dotate di uno scheletro metallico articolato come il corpo umano e ricoperto di una miscela di silicone in grado di ricreare le stesse sensazioni tattili della pelle. Esistono quattro modelli base, tutti "anatomicamente corretti" e di misure differenti (quelle che contano), personalizzabili nella pigmentazione della pelle e dei peli, nel trucco e nel taglio di capelli. Per quanto riguarda il force feedback, dovrete mettercelo voi. Il nuovo modello si chiama Amanda ed è la più "esile" del gruppo. Anche se cominciate a comportarvi bene da adesso, difficilmente riuscirete a convincere Babbo Natale a farvela trovare sotto l'albero. Per maggiori informazioni: **www.realdoll.com**. Si consiglia la visione a un pubblico maturo.

Fumetti Bonelli da Dark Horse

Dylan Dog conquista gli States

Finalmente il resto del mondo sembra accorgersi della validità del fumetto italiano e comincia a riconoscere i giusti meriti al più grande editore della penisola. La prestigiosa casa americana Dark Horse ha infatti cominciato a importare i personaggi più quotati dell'universo bonelliano: Dylan Dog, Nathan Never e Martin Mystere. Alcune tra le loro imprese più interessanti sono state raccolte in una miniserie di sei volumetti per ciascun personaggio. Ogni albo presenta l'adattamento integrale di quello uscito nell'edizione italiana, fatta eccezione per le copertine, realizzate per l'occasione da famosi fumettisti d'oltreoceano, fra cui Mike Mignola. Inoltre, per problemi di copyright, Groucho, l'assistente di Dylan Dog, compare senza baffi. Il fatto curioso è che anche le fumetterie italiane si sono messi a importarli: volete mettere l'inutilità di poter leggere tradotto in inglese un albo già ristampato in tre diverse edizioni in Italia? Very cool...

Mal di gola? Pensate a Tarzan...

Tarzan di Walt Disney Pictures

La Disney manda in pensione il vecchio Tarzan, ormai ottantasettenne, e lo sostituisce con un culturista abbronzato dalla lunga chioma, molto più in linea con gli attuali modelli estetici. La classica avventura di Edgar Rice Borroughs è stata girata con il solito inconfondibile stile della casa di Topolino e, come è accaduto per tutti i titoli passati, da oggi è questa la versione ufficiale della storia. Nelle linee generali la vicenda è sempre la stessa: Tarzan è un orfano che viene cresciuto da una famiglia di gorilla. L'arrivo di una spedizione di scienziati nella giungla turba l'equilibrio di quell'incantato ecosistema e, attratto dall'avvenenza della giovane esploratrice Jane, Tarzan non sa più che pesci pigliare; ma si sa, un pelo di donna tira più di cento elefanti. La narrazione ha un taglio adulto, come già era accaduto con *Mulan*. Non ci sono cali di ritmo e di tensione e nemmeno le lacrime vengono risparmiate. Per la colonna sonora è stato ingaggiato Phil Collins. Insomma, niente stona in quest'ultima pellicola d'animazione: *Tarzan* è il solito grande capolavoro Disney.

Paranoie videoludiche

Action Figures di Quake II

Un'intera giornata passata davanti al monitor per un torneo in deathmatch a *Quake II*, vi sono scoppiati i vasi capillari degli occhi e i riflessi vi hanno abbandonato da un pezzo: è proprio l'ora di fare una pausa. Come sarebbe a dire che non potete smettere di giocare proprio adesso. Smettetela invece di fare i capricci, lasciatevi trasportare dai ricordi della vostra infanzia e convincetevi di essere regrediti a quell'età – dopo sei ore di gioco ininterrotto non dovrebbe essere un problema insormontabile. Avete con voi la vostra action figure di Quake? Bene, cominciate a nascondervi dietro gli stipiti delle porte con il pupazzetto in mano, pronti a tendere agguati a nemici invisibili, oppure fate prendere un colpo chi vi circonda, comparite all'improvviso alle loro spalle e, stringendo in pugno il marine di plastica, emettete suoni del tipo: "psciun-psciun, badum, drooon" urlando con voce stridula. Il vostro esaurimento nervoso verrà riconosciuto come tale lo stesso, ma se ancora stringete in mano l'action figure di Quake quando vengono a prendervi con l'ambulanza e vi sparano un sedativo per bisonti in vena, il risveglio in una cella imbottita, insonorizzata e priva di uscite sarà molto meno duro.

Comodamente seduti in poltrona

Freewire RF PRO da Digital Edge

Basta con il mal di schiena, facciamola finita con i cavi che si ingarbugliano: la tastiera *Freewire RF Pro*, unisce la più recente tecnologia a radio frequenze a 500Mhz con un mouse dual scroll e numerosi tasti funzione per poter gestire tutte le applicazioni multimediali stando comodamente seduti in poltrona.

La radiofrequenza a 16 canali vuol dire che fino a 16 persone possono usare lo stesso modello di tastiera nella medesima stanza e il diciassettesimo deve ascoltare Radio DJ a tutto volume per riuscire a disturbare gli altri. Fra gli 88 tasti presenti, 19 sono dedicati alle funzioni multimediali, come l'accesso a Internet e i videogiochi. Con un po' di pratica, infatti, anche il nostro hobby preferito potrà essere fruito pigramente spaparanzati sul divano. Ora i problemi: primo non avete un divano; secondo, avete il divano ma un monitor da 14 pollici e per riuscire a capire cosa sta succedendo sullo schermo non potete stare a più di 30 cm di distanza. D'altra parte la vita è dura per tutti.

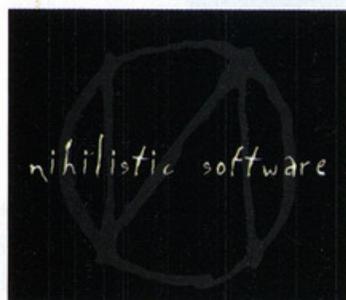
Di Carlo Barone

Al seguito di Wallace

In mezzo a verdi prati, tra oscuri castelli stregati e suonatori di cornamusa in kilt si è svolta l'annuale edizione di Activate, dove decine di giornalisti hanno potuto dare uno sguardo esclusivo ai titoli di prossima uscita dell'Activision... potevamo mancare?

Non credo siano pochi quelli che hanno riconosciuto nel cognome citato nel titolo, il personaggio storico interpretato da Mel Gibson nel film "Bravehearth", meritevole di aver portato alla conoscenza del grande pubblico le ambientazioni e il folklore della Scozia. Ed è proprio in questi evocativi luoghi che l'Activision ha deciso di tenere, sul finire di un caldo luglio, la sua manifestazione di punta: *Activate '99*. La scelta della software house inglese, cominciata lo scorso anno con lo stesso evento, è stata quella di non partecipare all'ECTS di LoNdra (che si svolgerà nei primi giorni di settembre), ma di convogliare le attenzioni di tutti i giornalisti europei sui propri prodotti invitandoli a una dimostrazione della durata di tre giorni. Prima che pensiate alla noia di dover passare tre giorni a vedere videogiochi, è bene ricordare che tale evento, per scelta di luoghi e organizzazione, è unico nel suo genere; l'intera dimostrazione dei prodotti si è infatti svolta all'interno di un vero castello medioevale scozzese, dove a ogni gioco è stata assegnata una sala "a tema" (immaginate l'atmosfera nel vedere *Quake 3* all'interno di una sala delle armi di una vecchia fortezza?), mentre nel tempo libero sono stati organizzati divertimenti vari per i soliti giornalisti scrocconi (noi!) a base di copiose bevute, balli tipici scozzesi e l'apparizione, durante la cena, del mitico **Haggis** accompagnato dal suono della cornamusa. Nel complesso, dunque, un evento decisamente molto piacevole che, tornando a parlare in maniera più professionale, ci ha dato l'occasione di presentarvi questo speciale su tutta la line-up di Activision che, oltre a dimostrare di aver ben capito come trattare con i giornalisti, si prepara a invadere il mercato di fine anno con una serie di prodotti dalla indubbia qualità... Staremo a vedere... anche perché questa fine millennio ci riserverà più di una sorpresa e non tutti vorranno viverla da semplici spettatori.

L'Haggis è, il più famoso piatto tipico scozzese, anche se, ai palati di noi occidentali, suona noto non tanto per il "particolare" gusto (anche se, a voler essere onesti, non ho avuto il coraggio di assaggiarlo...), ma per gli ingredienti che lo compongono. L'haggis, infatti, non è altro che stomaco di pecora, chiuso a sacchetto, farcito con le frattaglie della stessa pecora, speziato e infine bollito. Ci asteniamo da eventuali giudizi culinari, ma se vorrete una ricetta specifica andate a **www2.wcoil.com/~highlndr/haggis.html** ... e buon appetito (urgh)!

Nihilistic

Con ogni probabilità, il prodotto più interessante presentato ad *Activate* (escludendo *Quake 3 Arena*, che, in fondo, non era una novità) è stato indubbiamente *Vampyre the Masquerade: Redemption*, sviluppato da un team relativamente nuovo, i Nihilistic. Basato sull'omonimo gioco di ruolo, in cui i giocatori impersonano dei vampiri, da sempre presenti sulla terra e radunati in una confraternita dalle ferree regole, *Redemption* vi metterà alla guida di un gruppo di vampiri rinnegati (con tutti i poteri del caso, incluso il morso succhiasangue per aumentare i propri poteri), nel tentativo, appunto, di rientrare nella confraternita. Tanto i combattimenti, quanto le azioni di gioco saranno rigorosamente in tempo reale e, proprio per permettere tutto ciò, *Redemption* dovrebbe vantare un ottimo sistema d'Intelligenza Artificiale, soprattutto per quanto riguarda i componenti del vostro party, che agiranno indipendentemente da voi. Come potete vedere dalle immagini la grafica appare splendida, merito di un motore sviluppato internamente, mentre l'azione di gioco si svolgerà in diversi contesti storici, che vi porteranno a utilizzare un variegato campionario di armi e poteri, dalla spade ai mitra... Tutto il gioco sarà assolutamente in tre dimensioni, potendo così contare su di un sistema di telecamere dinamico di sicuro impatto. Particolare attenzione è stata, inoltre, riposta nel multiplayer, dove un giocatore potrà persino vestire i panni del classico "master" e intervenire sulla partita modificandone lo sviluppo! La sua uscita è prevista per fine anno... incrociate le dita!

Vampire the Masquerade: Redemption

id Software

Che parte dell'odierna fortuna dell'Activision sia dovuta alla distribuzione dei prodotti della id non è una novità per nessuno: *Quake 2* è ancora oggi il titolo più gioca-to in multiplayer e, con ogni pro-babilità, il suo seguito *Quake 3 Arena* sarà destinato ad avere ancora più successo. Quanti di voi hanno avuto l'opportunità di scaricare e giocare la test version distribuita su Internet hanno senza alcun dubbio già visto cosa il motore grafico di Carmack sia capace di fare, mentre per tutti gli altri basta dire che *Quake 3* si presenta come nulla di mai visto prima... Effetti grafici incredibili, strutture poligonali per la prima volta curve, nebbia volumetrica e tante altre amenità artistiche del genere. Per tutti gli appassionati dei precedenti episodi, *Quake 3* sarà un gradito ritorno, in quanto è stato ancora una volta pensato con in mente il multiplayer. Avrete a disposizione quattro modalità di gioco (deathmatch, team deathmatch, capture the flag e tournament) in cui sbizzarrirvi a frag-gare i vostri amici o illustri sconosciuti incontrati in rete, mentre, come è accaduto per *Unreal Tournament* recensito in queste stesse pagine, il gioco singolo è stato "riadattato" a una sorta di allenamento per il multiplayer, in cui avversari e alleati umani sono stati sostituiti da bot controllati dal computer. Proprio questi bot ci sono stati mostrati ad *Activate*, e vi possiamo assicurare che si tratta di avversari davvero tosti, soprattutto se li utilizzerete al massimo livello di difficoltà tra i tre disponibili. Chiudono il quadro di questo successo annunciato, un gran numero di modelli per i giocatorie un alto numero di mappe dalle architetture oniriche, di ottima fattura... Stanchi di aspettare? Mi auguro di no, in quanto sulla sua data di uscita, che dovrebbe essere entro fine anno, grava ancora un triste "da confermare".

Quake3 Arena

Raven Software

Dopo l'ottimo *Heretic II*, a dispetto della risposta del pubblico, la Raven Software torna nel campo degli sparatutto in prima persona...

Abbandonate le atmosfere fantasy di Corvus e compagni, *Soldier of Fortune* vi vedrà nei panni di un mercenario super addestrato, nel tentativo di guadagnarsi la pagnotta portando a termine varie missioni dagli obiettivi più disparati. Pensate che i Raven, per rendere il più credibile possibile l'esperienza di controllare un mercenario, si sono avvalsi della consulenza di un vero "soldato di ventura", tale John Mullins, attualmente in "pensione". La caratteristica peculiare di *Soldier of Fortune* sarà l'alto livello di realismo che lo caratterizzerà, che potrebbe essere tradotto in "alto livello di violenza"... Se, infatti, pensavate che con *Kingpin* si fossero raggiunte vette vicine al limite della decenza, vedendo *SoF* dovrete ricredervi. Basandosi sul motore di *Quake 2*, ancora una volta pesantemente modificato, i Raven hanno realizzato personaggi dotati della bellezza di 26 punti indipendenti per l'allocazione del danno. Questo significa che potrete allegramente divertirvi a smembrare i vostri tapini avversari, anche già cadaveri! Inoltre, grazie all'uso del motion capture, non mancheranno animazioni tanto realistiche quanto raccapriccianti (come le contrazioni dei corpi in seguito alle raffiche di mitra), mentre avrete a disposizione un discreto arsenale, tutto basato su armi realmente esistenti. In *SoF*, inoltre, sarà prediletto l'approccio tattico a dispetto del classico "One Man Army": dovrete quindi colpire non visti, muoversi in maniera circospetta e sfruttare ogni più piccolo nascondiglio per portare a casa la pelle. *Soldier of Fortune* dovrebbe apparire in novembre, sollevando un'interessante quesito: non si sta forse esagerando con questa spasmodica ricerca della violenza?

Soldier of Fortune

Activision

ACTIVISION

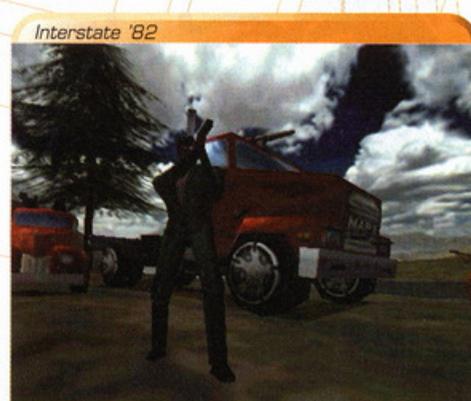
Da grande publisher, l'Activision non poteva non possedere anche un team di sviluppo interno, situato a Los Angeles, California. Questo gruppo, diviso a sua volta in diversi team che lavorano su differenti progetti, è stato responsabile della produzione di titoli del calibro di *Heavy Gear 2* e si prepara tra il '99 e il 2000 a invadere il mercato con tre titoli basati sull'universo di Star Trek, grazie alla licenza recentemente acquisita dalla Paramount per una durata di dieci anni. Questi titoli saranno basati sulle due serie "The Next Generation" e "Voyager" (la seconda ancora inedita per le reti televisive italiane, almeno a orari umani) e si presentano con tre generi del tutto diversi. Il primo, *Star Trek: The Hidden Evil*, tenterà di dare un seguito plausibile al recente film "Star Trek: Insurrection". Ambientato nove mesi dopo la fine degli eventi narrati nella pellicola, *Hidden Evil* vi vedrà alla guida di uno "sbarbato" della federazione sotto il comando di Data e Picard (che vanteranno le voci degli attori originali), nel tentativo di sventare un complotto Romulano sul pianeta Ba'ku, visto appunto nel succitato film; il tutto all'interno di un'avventura 3D con fondali precalcolati. Entro fine anno dovreste poter mettere le mani su questo promettente, per quanto non originale, prodotto. Se, invece, avete sempre sognato di comandare un'intera flotta, con *Star Trek: Armada* potrete soddisfare i vostri deliri di onnipotenza. Simile per certi aspetti a *Starfleet Command*, *Armada* è uno strategico in tempo reale ambientato nel mondo della "Next Generation" con tanto di Borg e gestione di risorse come ogni RTS che si rispetti. Quanti speravano di vedere un gioco con un'impostazione alla *Homeworld* resteranno delusi, in quanto vengono sì utilizzati i poligoni, ma la gestione del gioco resta sempre in due dimensioni, con tutti i limiti del caso, per quanto l'utilizzo della grafica 3D renda perfettamente onore all'aspetto di tutto il gioco. Chiudono il quadro quattro razze da controllare (Federazione, Romulani, Klingon e i già citati Borg), una buona trama ispirata al film "Primo Contatto" e una varietà di situazioni che dovrebbero assicurare un buon successo ad *Armada*, sempre che abbiate la pazienza di aspettare fino a Natale. Il terzo è più interessante titolo, ambientato nel mondo creato da Gene Roddenberry, è *Star Trek: Voyager – Hazard Team* che vi proietterà a bordo della dispersa Voyager in uno sparatutto 3D basato sul motore grafico di *Quake 3 Arena*. Data la sua data di uscita piuttosto in là (si parla del primo quarto del 2000), non abbiamo potuto vedere molto, ma sembra che il bilanciamento tra azione, tattica e avventura sarà uno degli elementi di punta di *Hazard Team*, grazie anche all'impiego delle routine di intelligenza artificiale utilizzate nei bot di *Quake 3*. Anche qui i Borg avranno una parte di tutto rispetto, insieme alle tante altre razze che hanno fatto la loro apparizione all'interno della serie "Voyager". Finiti i deliri "Trekkiani", passiamo all'ultimo titolo in sviluppo dalla stessa Activision, *Interstate '82*, seguito del noto *Interstate '76*. Per quanti non lo ricordassero, si trattava di uno sparatutto su automobili con un forte stile "anni '70" nelle musiche e, soprattutto, nel design delle auto. Il suo seguito non sarà da meno, con l'unica differenza che la fonte d'ispirazione è stata la serie televisiva "Miami Vice"... vedremo dunque un gran numero di auto sportive italiane e tedesche (con i nomi finti però), mentre sarà presente un'ottima trama, dipanata grazie ai filmati presenti al termine di ogni missione. Basato sul motore grafico "Darkside" di *Heavy Gear 2*, *I82* vanterà un maggior numero di armi rispetto al suo predecessore (tra cui spicca anche uno spettacolare cannone satellitare) e la possibilità di scendere dalla vostra auto per proseguire a piedi, possibilità che, ci è stato assicurato, sarà fondamentale per la conclusione di più di una missione. Se vi appassiona il genere, dovrete aspettare solo fino a novembre per saperne di più.

Star Trek: Armada

Interstate '82

Star Trek: The Hidden Evil

Star Trek: Voyager – Hazard Team

Pandemic Studios

Quando, nel '97, lo strapotere di *Command&Conquer: Red Alert* dominava incontrastato nel panorama degli strategici in tempo reale, pochi erano i titoli che meritavano anche solo di essere paragonati al capolavoro dei Westwood. Tra questi spiccava senza ombra di dubbio *Dark Reign*, che, grazie a una serie di ottime idee e a una grafica per l'epoca notevole, riuscì a insidiare il mito, seppur senza abbatterlo del tutto. A due anni di distanza i Pandemic Studios ci riprovano, proprio all'alba dell'uscita del tanto atteso *C&C: Tiberian Sun*, con il seguito *Dark Reign 2*... caso fortuito o precisa tattica per dimostrare che loro sapranno fare di meglio? Poco importa, fatto sta che la scelta dei Pandemic, a differenza dei Westwood che sono rimasti fedeli al vecchio 2D, è stata quella di realizzare *DR2* interamente in 3D, grazie a un loro motore proprietario che, da quanto ci è stato mostrato, spicca per dettaglio e realismo degli ambienti. A parte la bellezza, tale motore ha la caratteristica di non limitare il giocatore nel numero di unità che potrà costruire, in quanto, man-tenendo fisso il numero massimo di poligoni su schermo, prov-vederà ad adattarne la quantità impiegata per le singole unità a seconda della velocità del computer o della distanza da cui le state guardando. Tradotto in soldoni, questo permetterà di ammirare da vicino dettagliatissime unità e, contemporaneamente, poterne muovere e controllare contemporaneamente una quantità notevole. L'aspetto che dovrebbe fare la forza di *DR2* sarà inoltre il realismo dell'ambiente, al punto che il giocatore si sentirà realmente immerso nelle atmosfere del gioco. A questo proposito, grazie all'utilizzo del 3D, avrete a che fare con linee di vista reali, vantaggi tattici in relazione al terreno e, soprattutto, una scala di dimensioni reale per tutte le unità (niente più fanti grossi come carri armati dunque). Ottima sembra anche la gestione tattica che comprenderà un pieno controllo di gruppi con formazioni, miglioramenti degli edifici dinamici e, soprattutto, la presenza di armi speciali con già accadeva in *Starcraft*. *DR2* dovrebbe vedere la luce entro fine anno e, sinceramente, non vediamo l'ora! Restando in tema di seguiti, comunque, dai Pandemic è in arrivo anche un secondo sequel: *Battlezone 2*. Per quanto il suo predecessore fosse stato acclamato come ottimo titolo strategico, la risposta del pubblico non fu eccellente e, naturalmente, questo è servito come lezione ai Pandemic che si sono impegnati per rendere *B2* il più semplice possibile. Infatti, pur trattandosi di un RTS, la caratteristica di *Battlezone* era quella di essere direttamente sul campo di battaglia, a bordo di un potente carro, e da qui controllare tutte le operazioni di gioco, complicando non poco la vita del giocatore. Il seguito, pur mantenendo la stessa struttura, ha semplificato molti di questi meccanismi, automatizzando alcuni noiosi processi. Anche in *B2* avrete la possibilità di scendere dal veicolo e persino interagire con le vostre strutture, mentre una IA avanzata dovrebbe assicurare una buona sfida anche nel gioco singolo. *B2* utilizzerà lo stesso motore grafico di *DR2* e, come potete vedere dalle immagini, l'impatto visivo che avrà sarà di tutto rispetto, resterà da vedere se anche il resto sarà all'altezza, viste le promesse che ci sono state fatte.

Battlezone 2

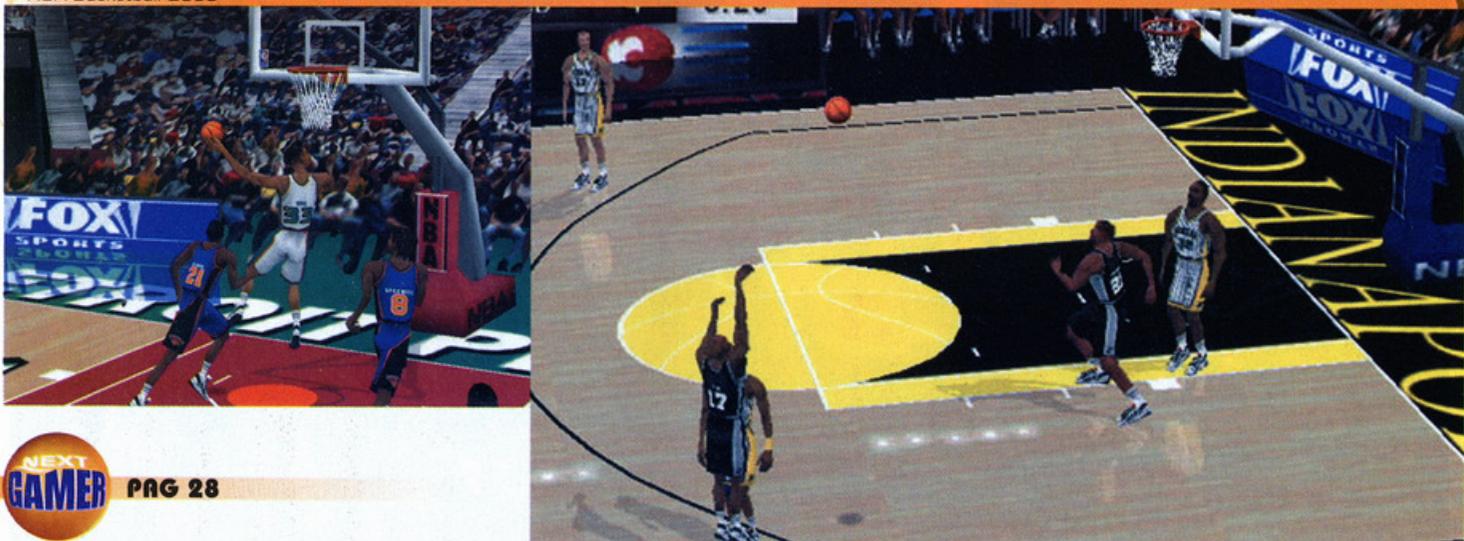
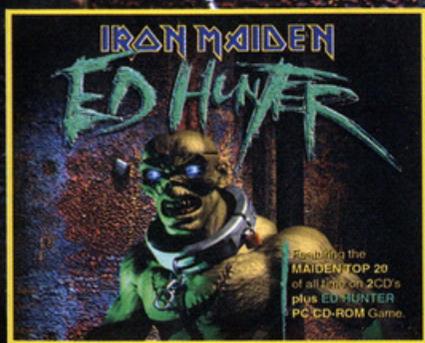
Dark Reign 2

Fox Sports Interactive

FOX SPORTS INTERACTIVE

Decisa a voler entrare nel mondo dei giochi sportivi con un certo fragore, l'Activision ha scelto un partner d'eccezione per la trasposizione dei più famosi sport americani. La Fox Interactive, famosa per aver dato vita a molte versioni digitali di film e telefilm (prime tra tutti *Alien VS Predator* e *X-Files*), ha infatti recentemente aperto una divisione espressamente dedicata allo sviluppo di giochi sportivi. Tale divisione, non potendo essere distribuita da Electronic Arts per ovvi conflitti con la linea Ea Sports, ha avviato una partnership con Activision, che porterà alla prima pubblicazione di due giochi sportivi: uno di basket, basato sulla lega americana NBA, e uno di hockey, con licenza, indovinate un po', della NHL. La caratteristica peculiare di questi due prodotti risiede nell'impronta estremamente televisiva che gli è stata data. Infatti, la Fox Sports Interactive, grazie all'esperienza maturata con il canale televisivo americano Fox Sports, ha cercato di catturare lo stesso feeling televisivo all'interno dei videogiochi, tramite inquadrature spettacolari, particolari effetti grafici (come le scie che seguono il disco durante le partite di hockey trasmesse dalla stessa Fox) e tutta una serie di eventi di contorno come tifoserie, cheerleader e altre amenità, tipicamente americane, di questo tipo. Naturalmente, entrambi i giochi, potendo contare sulla licenza ufficiale delle due leghe, faranno sfoggio di squadre e giocatori realmente esistenti, anche se non mancherà la possibilità, tramite un apposito editor, di personalizzare squadre e giocatori, oppure di lanciarsi in fantasiose operazioni di mercato tra società. Tali licenze hanno inoltre permesso alla Fox di inserire una gran quantità di numeri, statistiche e informazioni che faranno indubbiamente la gioia degli appassionati sportivi. Dal punto di vista grafico, entrambi i giochi hanno mostrato un ottimo livello di dettaglio e di animazioni con tutti i giocatori ricreati con cura tanto nelle facce, quanto nelle loro caratteristiche peculiari (qualcuno ha parlato dei capelli multicolore di Rodman?), mentre preferiamo non pronunciarci sulla gestione tattica delle squadra, anche se di primo acchito ci è sembrata un po' semplicistica, soprattutto in *NBA Basketball 2000*. Caratteristica interessante, invece, di *NHL Championship 2000* sarà la presenza di vere e proprie rivalità tra specifici team, rivalità che potrà dar luogo in più di un'occasione a vere e proprie risse alla *Street Fighter*, dove potrete controllare in prima persona le botte date dai vostri giocatori (per quanto una cosa di questo tipo si era già vista nell'ultima edizione di *NHL* della EA Sports). Non dovremo aspettare troppo a lungo per vedere *NBA Basketball 2000* e *NHL Championship 2000* sui nostri monitor, previsti in arrivo per i primi di ottobre... poco prima dell'uscita dei rivali della controparte EA. Sarebbe troppo ottimistico sperare in un confronto ad armi pari, vista l'esperienza che ormai la EA Sports ha maturato nella realizzazione di titoli sportivi, ma pare proprio che la Fox Sports Interactive (e l'Activison con lei...) sia partita decisamente con il piede giusto. Unica incognita che grava su questi titoli riguarda la localizzazione in italiano, argomento su cui i diretti interessati non si sono voluti pronunciare e che potrebbe rappresentare la spinta in più di cui questi titoli hanno bisogno, come ci ha insegnato la EA lo scorso anno con lo splendido commento in italiano di *NBA Live '99*.

NHL Championship 2000

NBA Basketball 2000

1999: ODISSEA NELLO SPAZIO

Di Francesco Alinovi

Avete giocato a tutti i titoli strategici? Siete diventati i geni del Real Time? Scordatevi tutto, qui non troverete terra sotto i vostri piedi, ponti da attraversare o montagne da aggirare... Benvenuti nello spazio, benvenuti in Homeworld...

www.sierrastudios.com/games/homeworld/

Titolo: Homeworld
Uscita prevista: Ottobre 99
Editore: Sierra
Sviluppatore: Relic Entertainment
Distributore: Leader

Credevamo ormai di aver visto tutto... ogni genere di gioco rivisitato in chiave poligonale... nulla era sfuggito alla dura legge del "treddi", persino le avventure, da sempre baluardo della grafica bitmap, si sono dovute prostrare alla nuova dimensione, come ha ampiamente dimostrato *King Quest: The Mask of Eternity*. Gli strategici in tempo reale, naturalmente, non sono stati da meno e l'uscita di prodotti come *Machines* e *Warzone 2100* lo dimostrano. A voler ben vedere, però, questi due titoli hanno sfruttato "poco" la fantomatica terza dimensione, limitandosi a concedere al giocatore un libero uso delle telecamere e la possibilità, peraltro non troppo utile, di guidare le unità in prima persona. Nessuno aveva ancora considerato la più grande opportunità concessa dal 3D, la più ambiziosa e, indubbiamente, la più difficile da realizzare: l'utilizzo di tutto lo spazio, nella piena estensione delle sue tre dimensioni, per fare da teatro a un gioco che consentisse piena libertà di movimento e di azione. Nessuno ci aveva pensato... prima dei **Relic** con il loro *Homeworld*. Naturalmente, quale miglior ambiente poteva essere scelto per una corretta rappresentazione spaziale se non lo spazio stesso? Infatti, *Homeworld* metterà il giocatore alla guida di una gigantesca flotta spaziale, in viaggio attraverso l'universo alla ricerca del suo pianeta d'origine. Esiliata millenni addietro da una razza malvagia, la popolazione protagonista di *HW* (a scelta tra le due disponibili) comincia la sua avventura dopo la scoperta di un relitto di astronave, contenente una mappa stellare con l'ubicazione del loro "paese natio". Tale scoperta permise, inoltre, la realizzazione degli **"hyperdrive"**, per muoversi più velocemente nel cosmo. Ma, proprio il giorno del

Ubicata a Vancouver, Canada, la **Relic Entertainment** (**www.relic.com**) è una società piuttosto giovane nel mondo dei videogiochi. Fondata nel 1997 da Alex Garden e Luke Moloney, ha cominciato la sua scalata al mercato videoludico proprio con Homeworld e, viste le premesse, ci sentiamo di augurare loro "ogni bene" Attualmente, sono al lavoro anche a un secondo progetto, di cui, però, non è ancora disponibile nessuna informazione (nemmeno sul nome, al punto che ironicamente viene attualmente chiamato NSP "Next Secret Project"). Trenta sono le persone impiegate alla Relic attualmente, che, come obiettivo intende creare, cito testualmente "giochi che siano una scelta obbligata per i consumatori" e diventare "una compagnia dal migliore ambiente in termini di sviluppo"

La tecnologia moderna dei viaggi spaziali è chiaramente ancora ben lontana dalla realizzazione di motori capaci di viaggiare a velocità luce o di attraversare il subspazio tramite relativa **iperguida**, ma non crediate che, per questo, i motori di uno shuttle siano banali pezzi di ferraglia. Tre motori di questo tipo sono in grado di consumare la bellezza di 528mila galloni di carburante in circa nove minuti, raggiungendo temperature, nella camera di combustione, di circa seimila gradi Fahrenheit, che richiedono un impianto di raffreddamento a idrogeno liquido a -423°. Il risultato di tutto questo è una potenza generata incredibile, dato che le turbine di tali motori sono in grado di girare a 37mila giri al minuto. Gli SSME (Space Shuttle Main Engine) sono le macchine più potenti attualmente esistenti su questo pianeta. Se ne volete sapere di più date un'occhiata a **http://shuttle.msfc.nasa.gov/ssme.htm**.

test di tale motore, durante l'assenza della flotta appena costruita, i "cattivi" di turno tornano a colpire, lasciando alla flotta l'unica alternativa di lanciarsi prematuramente nella ricerca. Da questo punto (che rappresenta in pratica le prime due missioni della campagna), comincerà un'epopea galattica nel vero senso della parola, che porterà il giocatore a vedersela con nuove situazioni dall'incredibile varietà. Infatti, a contrapporsi alla flotta non troverete solo la razza malvagia, ma anche ostacoli naturali (come campi di asteroidi) e entità aliene che potrebbero rivelarsi tanto amichevoli quanto ostili, almeno in base a quanto ci è stato possibile evincere da una versione preliminare del gioco.

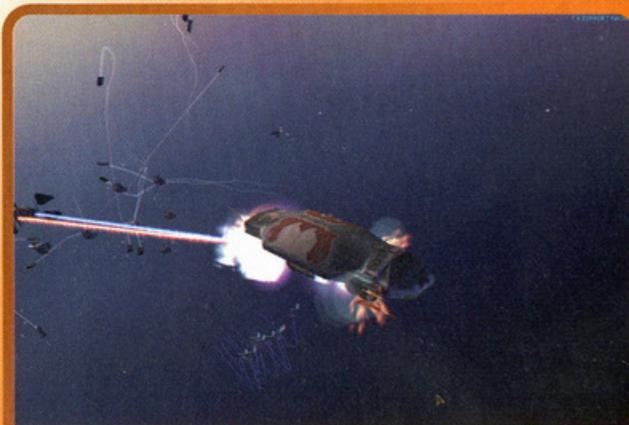
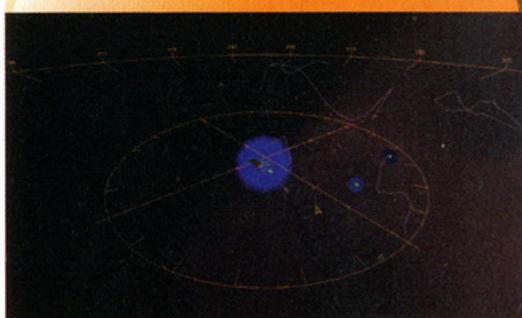
La formazione a sfera sarà molto utile per la difesa delle navi più piccole, utilizzando i veloci caccia.

Al ritorno nel sistema di Kharak, tutto è stato distrutto. Ai sopravvissuti non resta altro che trovare la nuova patria.

Gli attack bomber sono caccia adatti agli attacchi alle navi più grosse, vista la relativa lentezza dei loro colpi.

Una carrier nemica è ormai spacciata, circondata da tutte le mie unità che la stanno massacrando.

L'aspetto più interessante di *Homeworld* risiede, però, nel modo in cui i Relic hanno affrontato il problema di rendere controllabili delle unità in un vero spazio tridimensionale. In pratica, per quanto siate liberi di ruotare e zoomare la telecamera, quest'ultima sarà sempre fissa su un fuoco che ne rappresenterà il fulcro delle rotazioni. Tale fuoco sarà rappresentato da un'astronave, o da un gruppo di navi, e il gioco manterrà in memoria quelli usati più di recente, di modo che potrete passare velocemente nei punti dove l'azione si fa più calda. Naturalmente, sarà anche di grande aiuto la suddivisione della flotta in gruppi preassegnati, in modo da poter gestire in maniera più efficace sia gli attacchi, sia le difese. A questo proposito, è interessante notare l'ampio raggio di opzioni che è stato concesso alle singole **navi**: possono "agganciarsi" alle navi di supporto per avere carburante, schierarsi in formazioni, ma soprattutto potrete dare loro un livello di aggressività variabile in modo da regolare i loro comportamenti in caso di incontri ostili. Il mix di tali elementi, senza dimenticare la presenza di una vera terza dimensione (potrete quindi effettuare anche attacchi da sotto o da sopra i bersagli) aggiunge indubbiamente una nuova dimensione tattica a questa tipologia di gioco, dimensione per cui anche i veterani del genere avranno bisogno di non poco allenamento. Naturalmente, avrete a che fare con *topos* classici degli strategici in tempo reale, quali l'estrazione delle risorse (che richiederà una cura particolare vista la facilità con cui potrete eliminare i raccoglitori avversari se non ben difesi) e la ricerca scientifica che vi consentirà di aggiungere nuove potenti navi alla vostra flotta. Anche qui è interessante notare come nel gioco singolo la ricerca scientifica non proceda linearmente, ma dipenda essenzialmente dagli studi sulla navi avversarie (catturandole per esempio) o dai commerci che potrete intrattenere con razze aliene particolarmente disponibili. Inoltre, tutte le vostre scoperte saranno mantenute di missione in missione (almeno nella campagna), in modo che non dobbiate continuamente ripetere gli studi di volta in volta.

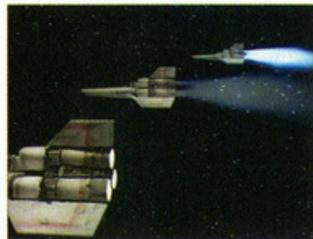
Come potete vedere dall'immagine (che, per la cronaca, rappresenta un cacciatorpediniere), le **navi** di Homeworld possono vantare un dettaglio grafico e una cura per i particolari davvero notevole. La cosa più incredibile, comunque, resta la loro visione nell'ambito del gioco, quando cinquanta e più astronavi così realizzate si muovono sullo schermo in perfetta armonia, tra fasci di laser, missili e spettacolari esplosioni.

Le Ion Cannon Frigate sono le migliori navi per assaltare i bersagli più grossi, curatevi però di proteggerle dai caccia.

Il Sensor Manager è il modo migliore per tenere sotto controllo la situazione nello spazio e per comandare lunghi spostamenti alle vostre navi.

Il disco di movimento è un valido aiuto per gestire gli spostamenti tridimensionali, dal momento che segnala anche l'altezza delle altre navi.

Volendo potrete persino "rubare" le navi nemiche, se sufficientemente indebolite. Diventeranno così una valida aggiunta alla vostra flotta.

Questo aspetto rappresenta fuori da ogni dubbio una delle migliori innovazioni di *Homeworld*, anche perché viene esteso alle unità della vostra stessa flotta. Ciò significa che, finita una missione, ricomincerete la successiva con le stesse unità della precedente. In questo modo acquisterà importanza non solo il terminare una missione, ma anche il "come" la terminate. Troppi errori, dunque, potrebbero comunque non decretare la vostra im-minente sconfitta, ma compro-mettere seriamente l'andamento della campagna, facendovi arrivare in condizioni di debolezza a scontri insostenibili. Il risultato di tutto questo, così come avveniva in *Half Life* per fare un esempio, è la sensazione di non affrontare "pezzi" di gioco, ma di far parte di una vera e propria epopea galattica, di una storia che non ha nulla da invidiare alle vecchie serie televisive di fantascienza come l'eccellente **"Galactica"**, da cui, con ogni probabilità, i Relic hanno tratto più di una fonte d'ispirazione.

Tutto questo, naturalmente, gode il supporto di una realizzazione tecnica eccellente, come era possibile notare già dalla versione in nostro possesso. L'impatto grafico immediato è al limite dell'incredibile, al punto che gli spostamenti di gruppi di navi assomigliano a vere e proprie gare di nuoto sincronizzato, in quanto ad armonia ed eleganza. In realtà, tutto questo è anche merito della stessa realizzazione grafica, precisa e dettagliata per ogni singola astronave. Non resta poi molto da aggiungere, almeno in questa antéprima, ma se mi concedete un giudizio avventato, *Homeworld* sarà probabilmente un passo avanti rispetto a tutti gli altri strategici in tempo reale, oltre che un titolo che farà dell'originalità il suo maggiore punto di forza.

Un piccolo sole o la fine delle mie ambizioni? Purtroppo la seconda... era la mia Mothership!

Creata da Glen A. Larson, la serie televisiva **"Battlestar Galactica"** rimane una delle pietre miliari della fantascienza televisiva. Pur non avendo raggiunto le punte di mitizzazione del capolavoro di Roddenberry, Star Trek, offriva per l'epoca molte interessanti tematiche fantascientifiche, prima tra tutte gli scontri tra sciami di navicelle. Inoltre, la trama della serie raccontava del viaggio di una flotta umana alla ricerca del loro pianeta madre, la Terra... difficile non notare la similitudine con il nuovo gioco dei Relic.

Missili e raggi laser saranno all'ordine del giorno negli scontri, cercate di concentrarli sempre su di un bersaglio alla volta.

Un attacco portato a buon fine da sempre molta soddisfazione, in relazione alla grandezza del bersaglio abbattuto.

LA BELLA E LA BESTIA

Di Francesco Alinovi

Non c'è mai pace nel mondo di Drakan, ma una ragazza e il suo drago stanno per cambiare il corso degli eventi.

www.drakan-game.com
Editore: Psygnosis
Sviluppatore: Surreal Software
Distributore: Halifax

Dopo anni di battaglie selvagge, le ostilità fra il regno degli umani e quello dei draghi si sono concluse con un patto di stretta alleanza fra le due razze. Grazie a un reperto misterioso conosciuto come Dragonstone, gli esseri umani più valorosi hanno ricevuto la possibilità di legare indissolubilmente il loro destino a quello di un esemplare della razza dei draghi. In questo modo è stato creato l'Order of the Flame, guidato da ideali di fratellanza e cooperazione per la nascita di una nuova società multirazziale. Per diverse generazioni la pace è prosperata fra uomini e draghi. Ora le cose stanno per cambiare: il male è tornato su Drakan e questa volta veste i panni del malvagio stregone Navros. Ma nulla possono la paura e la violenza contro l'amore fraterno e così comincia la capitolazione delle forze del male, per mano di una giovane ragazza decisa ad affrontare ogni avversità pur di ritrovare il fratellino rapito. Rynn è il nome della ragazza: lunga chioma castana, occhi verdi, labbra carnose e un fisico da modella corredato da un seno che sfida la forza di gravità - comunque una taglia in meno rispetto a Lara Croft. Le affinità con l'avventuriera della Core Design non si limitano alle apparenze: il repertorio di mosse di Rynn, e soprattutto la realizzazione di alcuni movimenti, può essere collocato sulla linea invisibile che separa citazione e plagio. Rynn può correre, saltare, nuotare accucciarsi, scattare di lato, spostare oggetti ed estrarre da una sacca invisibile uno sterminato repertorio d'armi. Tuttavia la caratteristica che permette a *Drakan: Order of The Flame* di distinguersi dalla massa dei cloni di *Tomb Raider* è data dalla possibilità non indifferente di volare in groppa a un drago.

Vi ricordate di Dragonheart, il film fantasy con Dennis Quaid come protagonista? È probabile che la risposta sia no. In caso contrario, avrete già notato le somiglianze fra Draco, il drago della pellicola cinematografica e **Arokh** il protagonista del videogioco: semplice distrazione dei programmatori o tributo pagato nei confronti del film? Le somiglianze tra Rynn e Kara - Dina Meyers nella vita di tutti i giorni - sembrano invece del tutto accidentali...

Per riuscire a superare gli innumerevoli ostacoli e coprire in volo lunghe distanze nel regno di Drakan, Rynn può contare sull'inestimabile supporto del drago **Arokh**. Le basta fare un fischio e Arokh accorre al suo fianco. Oltre alla capacità di librarsi in volo, il bestione alato è in grado di trasformare la brigata del male in un una grigliata mista, ricorrendo a potenti fiammate e inoltre, cosa non di poco conto, è pure dotato di un delicato senso dell'umorismo. Il legame fra Rynn e Arokh è indissolubile, tant'è che entrambi sono collegati alla stessa sfera d'energia: se uno muore, l'altro lo segue nel triste destino. Se non si presta attenzione aparcheggiare il drago in un luogo sicuro prima di proseguire a piedi si può correre il rischio di ritrovarsi con l'energia agli sgoccioli, proprio perché Arokh si trova da solo in balia dei colpi nemici.

Mai fare delle *avances* a una bella ragazza se è armata di una spada fiammeggiante: potrebbe spezzarvi il cuore, e tanti altri organi vitali. In casi come questi l'Attak non basta.

Ritratto di famiglia, con drago.

Il mito del Barone Rosso rivisitato in chiave fantasy?

In quanto a struttura di gioco, *Drakan* si presenta come un'avventura dinamica, focalizzata sull'azione piuttosto che sulla risoluzione di complicati enigmi. Il gioco offre la possibilità di muoversi liberamente all'interno di ogni singolo livello, nonostante il compito principale affidato al giocatore sia quello di ritrovare il fratellino di Rynn. Procedendo nell'avventura e interagendo con gli altri personaggi può capitare di trovarsi coinvolti in missioni alternative, alcune delle quali si discostano da quella centrale. A un certo punto nel gioco Rynn si imbatterà in un contadino, disposto a indicarle la strada per raggiungere una spada magica solo se Rynn riuscirà a disinfestargli la caverna dai ragni giganti. Superato con successo questo primo dungeon, che richiede la risoluzione di un semplice enigma, si ottiene l'accesso alla caverna che effettivamente contiene la spada fiammeggiante. In realtà, per superare il livello sarebbe bastato arrivare all'altra estremità del fiume e recuperare la chiave che consente l'accesso alle miniere wartok. Questi piacevoli diversivi rendono il gioco ancora più attraente, offrendo all'utente un certo grado di libertà e una dose di improvvisazione. Tutto ciò senza dimenticare che la mappa di gioco è immensa. Uno dei compiti più duri per i programmatori deve essere stato proprio quello di disseminare l'ambiente di aree di interesse, in cui raccogliere pozioni, parlare con i personaggi, risolvere enigmi, tenendo pure conto del fatto che il giocatore può trovarsi in quelle aree sia in volo che a piedi.

A ventre scoperto in una bufera di neve, ci penserà il drago a riscaldarla?

Certi scorci di panorama lasciano senza fiato.

Uno degli elementi fondamentali di *Drakan* si rivela dunque la componente esplorativa e il giocatore è costantemente premiato dallo sperimentare strade nuove e tentare ogni sorta di azione. Per rendere possibile questa struttura di gioco gli sviluppatori hanno creato un apposito gestore chiamato *STOMP*. Questo programma permette ai designer di avere sotto controllo qualsiasi elemento dell'ambiente: dai personaggi alle telecamere; consente, per esempio, di inserire routine di intelligenza artificiale precalcolate per far aprire automaticamente le porte, oppure di fare in modo che Rynn continui a maneggiare un certo tipo di arma, momentaneamente selezionata, anche durante le sequenze non interattive. Sfruttando questa tecnologia gli sviluppatori sono riusciti a ottenere una maggiore coesione all'interno del gioco: è quasi impossibile distinguere fra le azioni compiute dall'utente e quelle svolte automaticamente dal computer ma, soprattutto, proprio grazie a questo programma, gli eventi possono essere concantenati in maniera non lineare, offrendo una giocabilità sempre varia e rinnovabile. Non bisogna comunque dimenticare la fondamentale importanza dei combattimenti nell'economia globale del titolo. L'azione, in particolare quella armata, è la componente predominante: le terre e i cieli di Drakan sono infatti infestati dagli emissari di Navros, poco disposti al dialogo e al compromesso diplomatico e più portati a passare direttamente alle mani. L'unico modo per trattare con loro è quello di rispondere con lo stesso linguaggio: oltre alla potenza di fuoco di Arokh, Rynn può contare su cinquanta differenti tipi di armi e alcuni incantesimi. La gestione dell'inventario è simile a quella di un gioco di ruolo e ogni arma ha una determinata potenza e una certa resistenza. A seconda dell'arma che si impugna cambiano le modalità di combattimento, per esempio: selezionando l'arco è possibile passare a una visuale in prima persona con un mirino al centro dello schermo per colpire i nemici a distanza di sicurezza senza rischiare di essere scoperti. Altri tipi di armi, come la spada fiammeggiante, sono dotate di un numero limitato di attacchi particolari, con un effetto simile a quello delle "smart bomb".

Drakan non è solo uno squartatutto, ci sono anche piccoli enigmi da risolvere e piattaforme da scalare.

Uno degli effetti più divertenti è dato dalla sadica possibilità di smembrare con la spada i mostri in pezzettini sempre più minuscoli, solo per il semplice gusto di infierire su un cadavere inerte. Il comprensorio di creature con la vocazione all'essere sterminate varia dai wartok, giganti tonti ma coriacei, ai blade dragon, mostruosi ibridi fra draghi e uccelli, un tempo inoffensivi, ora letali assassini agli ordini di Navros. Ma ci sono anche orchi, ragni e altri immondi obbrobri che vivono nei recessi più bui. Le routine di intelligenza artificiale fanno in modo che le creature si comportino in maniera differente a seconda della posizione del giocatore: a piedi o in volo. Gli avversari non si limitano esclusivamente ad attaccare ma sono in grado di attuare rudimentali strategie difensive, che variano a seconda del loro stato: se un wartok ferito non è più in grado di attaccare con forza correrà a nascondersi dietro un albero. Ciascun personaggio è dotato di una struttura scheletrica avvolta in un unica pelle, animata in tempo reale nel gioco. Detto in altre parole, tutto ciò significa estremo realismo: grazie a questo sistema le diverse parti del corpo di un personaggio possono essere animate nello stesso tempo e a velocità differenti.

Questo sistema di animazione è collegato direttamente a quello di intelligenza artificiale e consente, per esempio, ai personaggi di guadarsi attorno. Le meraviglie del motore grafico proprietario, denominato "Surreal Engine", non si limitano unicamente alle creature: tutto il mondo di Drakan ne beneficia. Gli ambienti esterni sono davvero impressionanti, infatti, a differenza di *Tomb Raider* o di *Unreal*, è possibile esplorarli da qualsiasi altezza e posizione, grazie alla capacità di volare. Ci sono cascate e piccoli corsi d'acqua, vette innevate e isole tropicali, enormi caverne e minuscoli anfratti, templi e capanne: il paesaggio di Drakan offre molta varietà e alcuni scorci davvero suggestivi. Alla magnificenza generale contribuiscono gli effetti di illuminazione che generano ombre deformabili in tempo reale ed esplosioni di luce di grande impatto. Ogni effetto luminoso è accurato da un punto di vista fisico: se Rynn raccoglie una torcia dal pavimento, il suo viso sarà più illuminato dei suoi piedi e la torcia proietterà una lunga ombra alle sue spalle, contro le pareti. Come se tutto questo non bastasse, *Drakan* sarà in grado di offrire anche degli scenari studiati apposta per la modalità multiplayer di cui, però, ancora stentano a circolare notizie. Una bella guerriera e il suo **drago**, scontri a fuoco nei cieli e caverne piene di trappole e sorprese: date queste premesse è facile comprendere l'entusiasmo con cui la comunità videoludica si accinge ad accogliere il primo titolo dei Surreal Software. Se tutto procede senza intoppi la Psygnosis potrebbe trovarsi fra le mani il videogioco della redenzione. Arrivati a questa fase dello sviluppo siamo convinti che le aspettative non andranno deluse.

La sperduta isola di Komodo, dell'arcipelago della Sonda, è uno dei pochi posti sulla Terra in cui è possibile scorgere un **drago**. Si tratta di rettili giganteschi, che possono raggiungere i tre metri di lunghezza per un quintale di peso. Rispetto alle controparti fantastiche, i draghi - o varani - di Komodo non sputano fiamme dalle fauci e sono goffi nei movimenti: figurarsi volare. Se abbiano un senso dell'umorismo più o meno sviluppato rimarrà sempre un mistero, data nostra incapacità a comunicare con loro - non che i varani facciano troppi sforzi per venirci incontro, comunque.

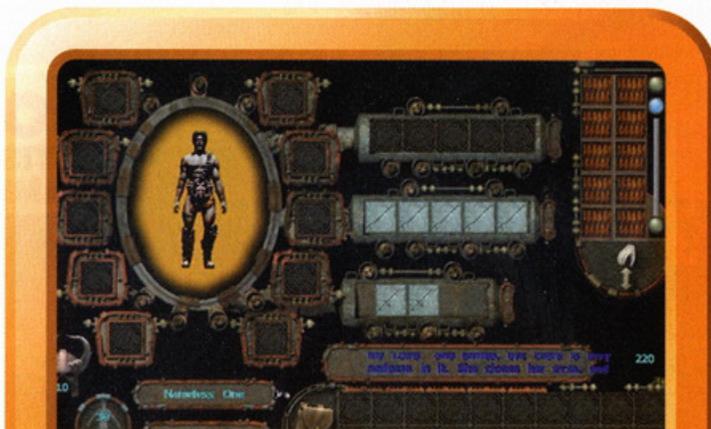
Quest'uomo è ferito gravemente: a nulla serviranno le pastiglie Valda raccolte nel sotterraneo...

GIOCHI DI RUOLO E MANICI DI SCOPA

di Diego Cossetta

Dopo che* Baldur's Gate *e il suo più recente data disk hanno saziato almeno in parte la fame di fantasy di molti appassionati, che ne dite di dare un'occhiata alla nuova fatica dell'Interplay invece di sognare già* Baldur's 2*?

www.planescape-torment.com
Titolo: Planescape Torment
Uscita prevista: Estate 1999
Editore: Interplay
Sviluppatore: Black Isle
Distributore: Halifax

Sembra proprio che quest'anno l'Interplay non riuscirà a fermarla più nessuno: si dà infatti il caso che - dopo aver sfornato negli ultimi tempi alcuni titoli davvero notevoli - nei primi mesi della prossima stagione la software house d'oltremanica si prepari a invadere il mercato con prodotti di sicuro successo come, per esempio, blockbuster del calibro di *MDK 2*, *Baldur's Gate 2* e non per ultimo *Planescape Torment*. Sebbene non si sia molto sentito parlare di questo nuovo tentativo nel mondo dei giochi di ruolo (terreno che si è comunque già dimostrato ampiamente favorevole ai realizzatori - tra le altre cose – di *Stonekeep*, gioco da me sempre apprezzato e secondo il mio parere sottovalutato), anche in questo caso ci dovremmo trovare davanti un gran bel prodotto. *Planescape Torment* sarà disponibile in tutti i negozi della penisola a partire dalla fine di questa estate e sembra che sarà contenuto su due CD. Nonostante l'ambientazione abbastanza classica per un gioco di ruolo, questa volta i programmatori dell'Interplay hanno cercato di uscire dalla mischia dando alla luce un titolo che fa della complessità e della completezza in tutti i campi un punto di forza. Cominciando col dire che ci troveremo in presenza di un titolo con licenza ufficiale Advanced Dungeons & Dragons (e già questo fatto dovrebbe essere una garanzia!), sappiate che l'azione si svolgerà nel mondo di Planescape, uno dei tanti domini del celeberrimo universo fantasy che – insieme ad altri ambienti come per esempio i **Forgotten Realms** (ovvero quelle che possono essere definite in un certo senso le "campagne" di AD&D) – hanno contribuito a creare un mito. *PT* sarà sviluppato dai programmatori della Black Isle (gli stessi autori di Baldur's Gate) e ciò non potrà non fare la gioia di tutti coloro che stanno leggendo con trepidazione queste righe. Ma passiamo ora a dare una rapidissima occhiata a quali saranno le caratteristiche peculiari di quello che nell'intenzione dei suoi produttori dovrebbe presentarsi come serio aspirante al titolo di miglior GDR dell'anno.

La schermata dell'inventario: come vedete potrete portarvi dietro un gran numero di oggetti.

Dalla faccia, il vostro personaggio non sembra un tipo molot raccomandabile: all'inizio del gioco partirete con circa 70 punti da distribuire tra le 6 caratteristiche principali.

Alcune locazioni sono davvero suggestive: i particolari dei fondali sono sempre realizzati con grandissima cura.

FORGOTTEN REALMS

A tutti gli appassionati del genere fantasy (o a questo punto sarebbe meglio dire: "A tutti i fanatici senza speranze...") potrà far piacere sapere che tra qualche settimana si terranno in Inghilterra il **Forgotten Realms** Festival, ovvero tutta una serie di manifestazioni in cui sarà possibile cimentarsi in GDR dal vivo, battaglie simulate e competizioni di ogni genere che potranno fruttare ai valorosi eroi che le vinceranno ricchissimi premi, tra cui per esempio elmi o corazze originali per i loro momenti di relax!

>>O

buon "Senzanome" si troverà sdraiato su una sorta di lettino medico dove sembrano condurre esperimenti sui corpi umani.

Le note degne di interesse possono cominciare a essere elencate fin dal momento della creazione del vostro personaggio: ma forse parlare di creazione non è in questo caso molto appropriato, visto che stavolta – al contrario di quanto avviene solitamente – avrete la possibilità di editare ben pochi dei parametri che caratterizzano il vostro alter ego virtuale: si dà, infatti, il caso che dovrete prendere la guida di un certo "Senzanome" che, in preda a una fortissima amnesia, dovrà cercare di ritrovare un perché alla sua esistenza, aggirandosi per i poco raccomandabili luoghi che gli si parano davanti. Come già accennato il vostro personaggio risulterà più o meno predefinito fin dall'inizio, mentre sarà la sequenza delle azioni che compierete durante il gioco a decidere in che direzione si svilupperà la sua formazione: state dunque attenti al comportamento che terrete nei confronti di coloro nei quali vi imbatterete, perché solo agendo in modo accorto riuscirete a sviluppare le doti e le caratteristiche che vi saranno utili per sopravvivere. Non appena avrete iniziato a giocare, potrete subito accorgervi di come si sia cercato di dare un'impostazione molto più vicina a quella tipica di un'avventura e molto meno legata all'azione violenta che per esempio caratterizzava titoli del calibro di *Diablo* (in cui era sì importante dialogare con chi si incontrava, ma dove se non si sapeva usare al meglio la spada o quanto di più cattivo si trovava, si finiva ben presto per diventare concime per i fiori).

Vi capiterà spessissimo di incontrare uomini e creature di tutte le specie con cui potrete intrattenere dialoghi più o meno utili e soprattutto più o meno rischiosi: già...perché provate anche solo a rispondere male a qualche personaggio non molto ben disposto a subire le vostre prepotenze e potrete anche essere costretti ad affrontare lui e tutti gli amici suoi. Come in ogni gioco di ruolo che si rispetti, avrete a disposizione un sacco di magie più o meno potenti e durante le vostre peregrinazioni potrete trovare e utilizzare una gran varietà di oggetti e artefatti magici.

Dal punto di vista grafico, come avrete già potuto facilmente intuire dando un'occhiata alle foto, la scelta è caduta su una visuale di tipo isometrico che tanto ricorda altri già citati e illustri esponenti di questo genere: i fondali sono davvero impressionanti e gran parte di essi sarà realizzato a mano.

(Messe affiancate in ordine): Ecco gli effetti devastanti e spettacolari di una serie di magie in stretta sequenza.

Quando incontrerete per la prima volta una nuova specie, in seguito potrete consultare una dettagliata scheda riassuntiva a essa relativa.

La parte dello schermo che è ancora nera indica che non riuscite ancora a vedere quella zona dal punto in cui siete: se vi avvicinerete la illuminerete progressivamente.

L'unico punto dolente che, se da qui alla data di rilascio della versione commerciale non sarà ottimizzato, potrebbe dare un qualche fastidio, è relativo alla getione dei movimenti: in generale sarà possibile governare tutte le vostre azioni tramite qualche click del vostro mouse, ma il sistema di **scrolling a spinta** non mi ha convinto moltissimo...ma vedremo cosa salterà fuori alla fine dei conti. Per quel che riguarda l'interfaccia utente, potrete usufruire di un comodo sistema, controllato dalla pressione del tasto destro del mouse, che vi mostrerà una serie di icone grazie alle quali potrete accedere a tutte le azioni a vostra disposizione: la consultazione di un'utile mappa con funzione di automapping, l'inventario di tutti gli oggetti che vi state portando dietro nella profondissima borsa che portate a tracolla, o la possibilità di rivedere in qualsiasi momento i dialoghi che avete precedentemente sostenuto, o l'archivio con le schede ti tutte le specie animali che avete incontrato durante le vostre peregrinazioni. L'ultima nota riguarda la gestione del tempo: durante la vostra esplorazione potrete decidere se giocare in tempo reale (e in questo caso l'orologio nella parte in basso a sinistra dello schermo girerà normalmente), oppure se usufruire di una sorta di blocco del tempo che vi permetterà – sia in **spensierate situazioni** di calma piatta, sia nel bel mezzo di un combattimento – di agire ragionando e con tutta calma, in modo da non essere sopraffatti dalla frenesia e da potervi godere tranquillamente il gioco in tutte le sue potenzialità.

Come già accennato PT dovrebbe vedere la luce entro la fine di questa estate e, se il prodotto finale continuerà sulla strada di ciò che ho potuto vedere fino a ora, potremmo anche trovarci in presenza di un grandissimo gioco. Troppo presto per dirlo? Forse avete ragione...e allora non resta che goderci le vacanze (anche se mentre leggerete queste righe gli ombrelloni per la maggior parte di voi saranno solo un ricordo) e aspettare fine settembre per vedere cosa ci aspetterà.

Per potervi muovere per le diverse locazioni dovrete avanzare verso i limiti dello schermo, che inizieranno a muoversi nella direzione in cui state camminando solo quando vi sarete molto vicini: bello l'effetto che illumina le zone che vi circondano mano a mano che vi ci avvicinate, ma abbastanza "claustrofobica" la sensazione che vi suggerisce il non riuscire a vedere a un palmo di naso da dove state camminando.

Una sequenza tratta dal suggestivo filmato introduttivo.

Come vedete uccidendo i vostri avversari e facendo pratica con le magie, guadagnerete punti esperienza che vi permetteranno di incrementare la vostra preparazione.

A dispetto delle atmosfere buie e cupe della maggior parte delle locazioni in cui si svolge la vostra avventura, Planescape Torment è spesso e volentieri caratterizzato da una sorta di vena umoristica (soprattutto per quel che concerne i dialoghi), che in un certo senso potrebbe cogliere alla sprovvista chi si attende di trovarsi davanti la solita massa di orchi inferociti e negromanti assetati di sangue: in effetti, però, forse tali spensierate situazioni ce le si potevano maggiormente aspettare da un titolo targato Lucasarts!

Premendo il tasto destro del mouse potrete visualizzare l'interfaccia che vi permetterà di selezionare le diverse azioni da compiere.

Software Universe®

CONSOLLES department

GAMES CD

Titolo	Prezzo
3D Ultra Pinball (Edic.)	34.900
7th Legion (Edic.)	34.900
Actua Soccer (Edic.)	24.900
Age Of Empires	84.900
Age Of Empires: Rise of Rome	89.900
Ages Of Myst	99.900
Alpha Centauri	99.900
Apache Havoc	89.900
Armored Fist 2 (Edic.)	34.900
Atlantis (Edic.)	39.900
Baldur`s Gate: The Sword Coast	39.900
Black Dhalia	89.900
Braveheart	99.900
Breakneck	89.900
Brunswick Circuit Bowling	49.900
Caesar III	79.900
Campionato `98/`99	49.900
Castrol Honda Superbike (Edic.)	39.900
Castrol Honda Superbike 2000	99.900
Chessmaster 5000 (Edic.)	24.900

Titolo	Prezzo
Civilization II (Edic.)	39.900
Civilization II: Test Of Time	99.900
Civilization: Call To Power	89.900
Close Combat III	89.900
Command & C.: Tiberian Sun	Telef.
Commandos: Il Dovere Chiama	59.900
Cutthroats	99.900
Dark Colony (Edic.)	39.900
Dark Proj.: L`Ombra Del Ladro	69.900
Descent 3	Telef.
Die Hard Trilogy (Edic.)	34.900
Discworld Noir	84.900
Dogz II / Catz II (Edic.)	39.900
Drakhan	Telef.
Dune 2000 (Ita)	69.900
European Air War	Telef.
Extreme Trial Motocross	69.900
F-16 Multirole Fighter	59.900
Falcon 4.0	69.900
Fifa `98 (Edic.)	34.900
Fifa `99	69.900
Fifa 2000	Telef.
Fifa World Cup `98	39.900

Titolo	Prezzo
Fighter Pilot	49.900
Fighting Force (Edic.)	34.900
Fighting Steel	99.900
Final Fantasy VII	69.900

GAMES CD

Titolo	Prezzo
Fly!	99.900
Force 21	Telef.
Formula 1 GP 2 (Edic.)	39.900
Frogger	69.900
Future Cop L.A.P.D.	79.900
Gabriel Knight II (Edic.)	39.900
Gangsters	69.900
Gex 3D	69.900
G-Nome	19.900
GP 500	89.900
Grand Prix Legends	69.900
Grand Prix Manager 2	39.900
Grand Theft Auto: Double Pack	89.900
Grand Touring	69.900

Titolo	Prezzo
Grim Fandango (Ita)	69.900
Half Life + Livelli Aggiuntivi	99.900
Heavy Gear II	89.900
Hidden & Dangerous	89.900
Homeworld	Telef.
Imperialism II	89.900
Int.Rally Championship (Edic.)	39.900
Jack Niclaus 6	94.900
Jedi K.: Dark Forces 2 (Edic.)	39.900
King`s Quest VII (Edic.)	24.900
Kingpin	Telef.
Klingon Honor Guard	69.900
Larry 7 (Edic.)	39.900
Larry`s Casino (Edic.)	24.900
Lego Racers	Telef.
Lighthouse (Edic.)	24.900
Live Wire!	59.900
MDK (Edic.)	24.900
Mechwarrior 3	89.900

Titolo	Prezzo
Midtown Madness	89.900
Mig Alley	99.900
Moto Racer 2	69.900
Moto Racer	39.900
Myst (Edic.)	39.900
Nascar Racing 3	Telef.
NBA Live `99	69.900
Need For Speed 3 H.P. (Edic.)	39.900
NHL `99	69.900
Oddworld: Abe`s Oddysee	34.900
Official F1 Racing	99.900
Outpost 2 (Edic.)	39.900
PGA Championship Golf	89.900
Player Manager `98/`99	Telef.
Police Quest Swat 2 (Ita)	69.900
Police S.W.A.T. (Edic.)	24.900
Populous 3: The Beginning	69.900
Power Chess 2	69.900
Powerslide	59.900
Prince Of Persia 3D	Telef.

GAMES CD

Titolo	Prezzo
Pro Pilot `99	99.900
Puma Street Soccer	69.900
Railroad Tycoon 2	69.900
Railroad Tycoon 2: 2nd Century	54.900
Rainbow Six (Ita)	69.900
Rainbow Six: Rogue Spear	59.900
Rama (Edic.)	39.900
Rayman Gold	49.900
Reah: Face The Unknown	49.900
Red Baron (Edic.)	39.900
Red Jack	69.900
Return To Krondor	69.900
Revenant	Telef.
Riding Star	99.900
Ring	59.900
Rocky Interactive Horror Show	79.900
Roland Garros `99	69.900
Rollercoaster Tycoon	79.900
Rubik`s Games	69.900
Scudetto 2 (Edic.)	24.900

Titolo	Prezzo
Settlers III + Livelli Aggiuntivi	89.900
Shadowman	Telef.
Shogo	59.900
Sim City Classic (Edic.)	34.900
Ski Racing	39.900
Soul Reaver: Legacy Of Kain 2	99.900
Starcraft (Ita)	39.900
Starcraft: Brood War	59.900
Starsiege	89.900
Ten Pin Alley (Edic.)	34.900
Tennis Elbow (Edic.)	24.900
Tomb Raider (Edic.)	19.900
Tomb Raider II (Edic.)	39.900
Tomb Raider III	69.900
Tonic Trouble	Telef.
Torin`s Passage (Edic.)	24.900
Trust, Twist N` Turn	99.900
Ult. Soccer Man. 98/99 (Edic.)	39.900
Unreal Tournament	Telef.
Versailles (Edic.)	34.900
V-Rally 2	Telef.
Warhammer (Edic.)	24.900
Wing Comm. Prophecy (Edic.)	29.900
World League Soccer 98 (Edic.)	39.900
X-Files - The Game -	79.900

VENDITA PER CORRISPONENZA
02 42.300.10
Fax 02 48.3000.72

PUNTO VENDITA
MILANO
VIA LORENTEGGIO 22 SOTTO I PORTICI
Tel. 02 42.300.10

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
C.COMM. LA FONTANA - V.LE DE VIZZI
Tel.02 66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
CORSO PIETRO VACCHELLI 33
Tel.0372 46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.COMM. MALPENSA 1 - VIA LARIO 37
Tel.0331 77.96.20

PUNTO VENDITA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
Tel. 0332 94.99.25

PUNTO VENDITA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
Tel. 035 45.96.042

PUNTO VENDITA
CAGLIARI
QUARTUCCIU C.COMM. LE VELE - CARREFOUR
Tel. 070 88.88.64

PUNTO VENDITA
BRESCIA
VIA MAMELI 24B - IN CENTRO CITTÀ
Tel. 030 37.76.199

NUOVA APERTURA
CAGLIARI
SAN SPERATE - C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070 91.66.064

PROSSIMA APERTURA
NOVATE-MI
CENTRO COMMERCIALE METROPOLI
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
SENIGALLIA - AN
CENTRO COMMERCIALE IL MAESTRALE
PROSSIMA APERTURA

SEI UN RIVENDITORE?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi ?

TELEFONA AL 02 - 422.26.84

Lettori DVD per PC e per TV - Grande assortimento di DVD Video: Italiani - Import - Adult multi angle

PRESENTATI CON QUESTA PAGINA ALLA CASSA AVRAI DIRITTO AI BUONI SCONTO*

BUONO SCONTO	BUONO SCONTO	BUONO SCONTO
L.10.000	**L.50.000**	**L.100.000**
PER L'ACQUISTO DI UN FILM DVD	PER L'ACQUISTO DEL LETTORE DVD PER PC	PER L'ACQUISTO DEL LETTORE DVD PER TV

*SCONTI NON UTILIZZABILI SUGLI ARTICOLI GIA' SCONTATI

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, **DIGLI DI SMETTERE!**

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesklandia - Milano

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02 42 300 10 fax 02 48 3000 72

CONTRO IL CRIMINE

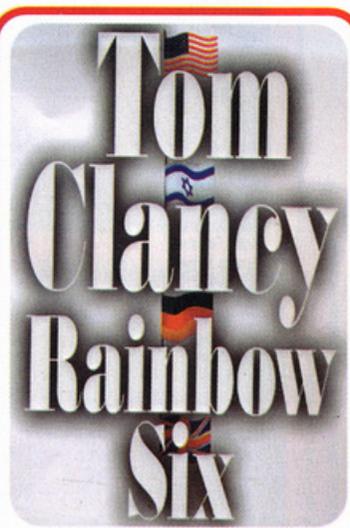
di Mauro Ortolani

Tom Clancy ci racconta cosa succede quando combattere il crimine diventa un lavoro da specialisti

www.redstorm.com
Editore: Take Two
Sviluppatore: Red Storm Entert.
Distributore: Leader
Uscita prevista: Fine settembre

Thomas L. Clancy è nato il 12 aprile del 1947 e ha all'attivo una carrellata di best seller di tutto rispetto, tra i quali, oltre a "Rainbow Six", figura il famosissimo "Caccia a Ottobre Rosso". Per lavorare utilizza un Power Mac 8100/100 AVM e tra i suoi hobby, oltre alla letteratura, c'è il collezionismo d'arte, la scienza, la natura e lo sport. Proprio in ambito sportivo, Clancy ha la sua seconda attività che lo vede proprietario della squadra di footbal dei Minnesota Vikings e socio azionario dei Baltimore Oriole per quanto riguarda il baseball. Oltre a queste proprietà può vantarsi di possedere una ferrovia privata e un tank.

Quando circa un anno fa, *Rainbow Six* fece la sua comparsa sui monitor, la comunità dei videogiocatori si trovò tra le mani un prodotto veramente diverso dal solito. L'impostazione poteva essere scambiata per quella di un normale shooter in soggettiva, questo almeno al principio, ma dopo qualche minuto di approfondimento le caratteristiche del gioco cominciavano ad affiorare ed era immediatamente chiaro che *Quake* e compagnia si trovavano lontani anni luce dal titolo della Red Storm. Ciò che lasciava maggiormente sorpresi, oltre all'ambientazione realistica e all'idea di utilizzare il romanzo di **Tom Clancy** come sfondo narrativo, era la straordinaria profondità strategica che il gioco era in grado di offrire. La possibilità di coordinare i movimenti di quattro squadre di agenti, facendo loro compiere percorsi alternativi, dando loro ordini diversi e decidendone i tempi e i modi di intervento, era veramente qualcosa di fenomenale. In aggiunta, la possibilità di prendere il controllo diretto di qualsiasi agente impegnato nell'azione, scendendo così, di fatto, direttamente sul luogo delle operazioni, era davvero esaltante, così come il vedere i propri uomini eseguire il piano elaborato in precedenza tramite un semplice e intuitivo sistema di waypoint che metteva il giocatore in condizione di realizzare piani splendidamente complicati in termini di movimenti, coperture e avanzate, con pochi colpi di mouse.

Rainbow Six ebbe, giustamente, un grande successo e si rivelò uno dei titoli più interessanti della passata stagione. Allo stato attuale delle cose vi sono quasi 600 bug che affliggono la versione beta di *Rogue Spear*, il seguito ufficiale del gioco, in lavorazione, ancora una volta, presso i Red Storm Entertainment, ma nonostante il molto lavoro ancora da svolgere, quelle che sono le basi di questo sequel sono più o meno già gettate e le novità, insieme con i miglioramenti, sembrano non mancare. Nell'operare il restyling del gioco, i programmatori hanno, come sempre più di frequente accade, prestato molta attenzione ai commenti e ai suggerimenti dei giocatori, tenendo in considerazione le loro opinioni e implementando, dove possibile, le caratteristiche che venivano richieste. Una di queste feature, richiesta a gran voce, riguardava l'inserimento di una missione antiterrorismo che avesse luogo a bordo di un aereo. Beh, che ci crediate o no, alla Red Storm ci stanno lavorando sul serio e questa particolare missione dovrebbe rivelarsi il vero fiore all'occhiello di tutto il gioco. La creazione di un'operazione di questo genere, tristemente comune nella vita di tutti i giorni, richiede infatti un perfetto bilan-ciamento delle parti in gioco, nonché una grande attenzione ai dettagli e alla grafica degli interni dell'aereo che devono essere, per volontà dei programmatori, del tutto simili a quelli di un aereo reale.

Considerato da molti il miglior romanzo di Clancy, **"Rainbow Six"** ha come protagonista John Clark, un ex agente dei Navy SEAL e della CIA che ha creato un'organizzazione contro il terrorismo dal nome in codice "Rainbow", assoldando i migliori specialisti europei e americani per azioni speciali e pianificate nei minimi dettagli. Il ritmo della narrazione riesce nel compito di tenere il lettore sempre con il fiato sospeso e contiene tutti gli elementi di spionaggio e controspionaggio che, insieme al mistero di Shiva, danno al romanzo quell'inconfondibile sapore di thriller politico d'azione, caratteristico di tutti i lavori di Clancy.

La fase di pianificazione è una delle più delicate del gioco, ma allo stesso tempo la più divertente.

Nel roster degli specialisti è rappresentata anche l'Italia. Sono gli stessi volti del primo gioco, speriamo in una maggiore varietà.

Altre lamentele riguardavano la malsana abitudine dei nostri compagni di squadra di piazzarsi di fronte a noi impedendoci l'accesso alle zone e intralciando lo svolgersi del piano. Questo problema è stato risolto lavorando pesantemente sulla loro intelligenza artificiale e, già che c'erano, migliorando anche il comportamento e le reazioni dei terroristi virtuali. Il contesto generale del gioco sembra rimasto pressoché invariato, con la consueta serie di missioni da superare in sequenza a capo del manipolo di agenti scelti sotto il comando di John Clark, protagonista del romanzo **"Rainbow Six"**. Ciò che ci troveremo di fronte, quindi, sarà da principio la ben nota schermata del briefing, dove ci viene comunicata in termini generali la situazione che dovremo affrontare. Successivamente dovremo passare attraver-so l'Intel, ovvero il servizio informazioni che ci darà ragguagli e preziosi suggerimenti sulla missione, la schermata di selezione dei membri del team e del loro equipaggiamento. Infine, vero e proprio cuore del gioco, incontreremo la sezione dedicata alla pianificazione della missione; sostanzialmente invariata rispetto alla versione precedente in termini di comandi, ma notevolmente impreziosita dall'inserimento di una funzione che permette la visualizzazione tridimensionale della zona. Questo facilita di molto la stesura del piano, in quanto tutti gli edifici, i corridoi, le stanze e i cortili sono immediatamente identificabili, eliminando così il rischio di progettare un grande piano e vederlo poi fallire perché si era scambiata una stanza per un'altra. Altre aggiunte alla sezione riguardano i nuovi ordini: Sniper, Cover e Defend, che si potranno impartire ai propri uomini, con relative zone di competenza da tenere sotto controllo con le armi. Un'aggiunta che aumenterà senz'altro il valore tattico e strategico del gioco. Novità anche per quel che riguarda le modalità di gioco, con l'inserimento di due nuovi sistemi per divertirsi con Rogue Spear: Terrorist Hunt e Lone Wolf, entrambe accessibili al momento del completamento di una missione. La prima consiste nello snidare, con l'aiuto della vostra squadra, trenta terroristi rimasti nascosti nel livello che avete appena terminato, mentre nella seconda vi ritroverete soli nel livello, con altrettanti terroristi sparsi ovunque e l'unico scopo di uscirne vivi.

La squadra è in attesa di fare irruzione nell'edificio, mentre è lo scassinatore è al lavoro.

L'aspetto minaccioso è perfettamente ricreato, così come il badge dei Rainbow sulla spalla sinistra.

Queste nuove mimetiche e le nuove armi caratterizzano la schermata di equipaggiamento.

Qualunque fosse la sua causa, questo terrorista non potrà più perseguirla. Peccato per lui.

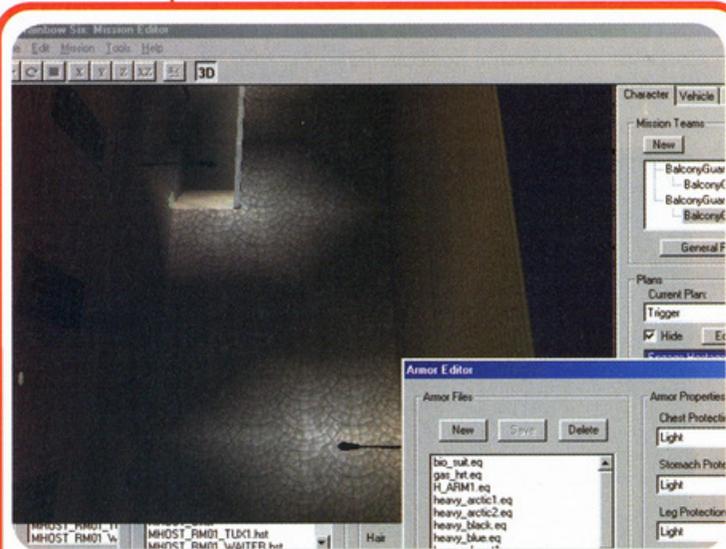
Gli scenari sotto la pioggia sono particolarmente suggestivi. Ottimo graficamente e il sonoro non è da meno.

Tra le altre nuove funzioni inserite in Rogue Spear, troviamo un ottimo replay che consente di rivedere le azioni della propria squadra; inoltre le condizioni atmosferiche giocano ora un ruolo determinante, con l'introduzione degli effetti di neve e pioggia. A proposito di effetti è utile citare quelli luminosi e quelli introdotti per meglio evidenziare le esplosioni delle granate fumogene e accecanti, nonché altre chicche come l'alito degli agenti che si solleva in nuvolette di vapore negli ambienti esterni in caso di freddo intenso. Altra graditissima caratteristica è la presenza **dell'editor** di scenari. Questo strumento appare fin da adesso davvero completo e mette tutti gli elementi del gioco a disposizione dell'utente, anche se non è ancora chiaro se sarà possibile soltanto manipolare i livelli già esistenti o se si potranno creare di nuovi partendo da zero, decidendo quindi le ambientazioni e gli elementi scenografici. Comunque vadano le cose appare chiaro il tentativo di aumentare il valore di longevità del prodotto, un intento decisamente lodevole. Per quello che riguarda il fattore strettamente legato alla giocabilità, c'è da dire che le funzioni e i controlli sono piuttosto numerosi (del resto lo erano anche nel primo episodio), ma che l'interfaccia funziona decisamente bene ed è stata ritoccata in alcuni punti per consentire un accesso ancora migliore a tutti i comandi del gioco. Stesso discorso per l'opzione multiplayer, che vede l'inserimento di alcune migliorie nelle opzioni del server (come la possibilità di escludere determinati oggetti o armamenti dalle partite) e dell'interfaccia del client. Sempre a riguardo della modalità single player, la decisione è stata quella di mantenere le cosiddette "Training missions", una serie di livelli che introducono il giocatore nel mondo di *Rainbow Six* permettendogli di fare pratica nei diversi aspetti del gioco. Nella speranza che tutto questori traduca in un grande gioco, e le prospettive ci sono, l'appuntamento con *Rogue Spear* è sugli scaffali dei negozi, probabilmente in settembre.

Dopo aver steso un nemico è sempre bene accertarsi che rimanga in posizione distesa per sempre.

Questa operazione in Kosovo è basata su fatti realmente accaduti e la geografica del luogo è stata ricreata.

Ecco cosa succede quando si arriva in ritardo in una locazione calda. I terroristi sono in fuga.

La prospettiva esterna risulta spesso utile per potersi guardare intorno con estrema attenzione.

Nella versione definitiva di Rogue Spear sarà presente un completo **editor** di scenari che permetterà ai giocatori di creare missioni personalizzate, manipolando tutti gli elementi del gioco e personalizzandone ogni aspetto, dai più importanti relativi alle armi, l'equipaggiamento e le condizioni atmosferiche, fino ad arrivare ai particolari più insignificanti come il colore degli occhi e dei capelli degli eventuali ostaggi o dei terroristi. Veramente promettente.

Un ambasciatore? Un uomo di governo? Tutto quello che sappiamo è che si tratta di un ostaggio da salvare.

Ecco cosa succede quando si arriva in ritardo in una locazione calda. I terroristi sono in fuga.

NEXT
ACTION
lire 9.900 con CD
BloodyRoar2
Tutte le mosse di un picchiaduro "bestiale"
Populous: TheBeginning
Diventare un dio in dieci mosse
E ancora:
• Rollcage
• Street Skater
SPECIALE PLATINUM
Lara è tornata!
Sotto con la soluzione di Tomb Raider 2
V-Rally
Come incollarsi alla strada
SETTEMBRE 1999
NEXT

Non esiste compito senza giudizio, non esiste gara senza punteggio e, naturalmente, non esiste recensione di un gioco senza un voto finale che esprima in numeri la sua qualità. Anche in Next Gamer, dunque, troverete una votazione al termine del testo, anzi, a voler ben guardare, ne troverete due! Già, abbiamo deciso di separare il classico giudizio globale in due, che andranno presi come valutazioni a se stanti, una per il gioco singolo e una per il gioco multiplayer (il primo in centesimi e il secondo in decimi), in quanto crediamo che questo secondo aspetto ricopra ormai un'importanza rilevante nel valore di un prodotto, senza contare che, in alcuni casi, è proprio l'aspetto multigiocatore che rende un gioco degno di essere acquistato. Potrà dunque capitare di vedere titoli che riceveranno valutazioni discordanti nei due aspetti, ma, a questo punto, starà a voi decidere secondo le vostre esigenze e i vostri desideri se è un prodotto adatto a voi. Noi crediamo di potervi dare i mezzi per farlo, in ogni senso. Inoltre, vorrei porre l'accento sul nostro metro di giudizio: è tendenza comune valutare un gioco in una scala centesimale utilizzando solo un piccolo raggio di voti, spesso alti... Non commentiamo tale scelta, ma abbiamo deciso di non fare la stessa cosa: la nostra scala di valori sarà usata in tutta la sua lunghezza, secondo i criteri che potrete trovare qui sotto.

SINGLE PLAYER

1-39

Il margine è ampio, ma resta chiaro che difficilmente un gioco in questa fascia sia meritevole anche solo del semplice pensiero di essere acquistato... Siamo arrivati a un livello di evoluzione tecnica, studio e investimento, che difficilmente vedremo titoli "immeritevoli" di tale voto... anche perché verrebbero messi da parte per dare più spazio ai videogiochi veri... o almeno ce lo auguriamo.

40-49

Non siamo nella fascia del peggio assoluto, ma, in ogni caso, una votazione del genere indica la presenza di numerosi problemi: dal concept, alla realizzazione tecnica e così via... Si tratterà di titoli che difficilmente vorrete acquistare, a meno, probabilmente, di qualche strano legame affettivo che vi lega a loro (la ragazza che vi piace è la figlia del programmatore?)...

50-59

La scala sale, così come la qualità del titolo in questione... tuttavia un giudizio di questo tipo vuol dire ancora un'insufficienza. Il gioco non è certo pessimo, ma soffre di problemi che gli impediscono di raggiungere il giusto livello, penalizzando il divertimento del giocatore. Siamo ai margini dell'acquisto per collezionismo o passione folle per il genere (e un sacco di denaro da spendere...).

60-69

Un prodotto a questo livello guadagna a pieno titolo la sufficienza per noi di Next Gamer. Probabilmente non passerà alla storia come pietra miliare del genere, ma nemmeno finirà nel "dimenticatoio". Se il genere vi attira potreste anche pensarci, a patto di aver prima sviscerato gli altri prodotti più "forti", sicuramente presenti sul mercato.

70-79

Rientriamo già in un campo decisamente positivo. Il gioco risulta gradevole e ben studiato, ma pecca in aspetti più profondi che gli precludono l'accesso alle "alte sfere". Se non avete problemi di carattere finanziario, tipo un mutuo della casa da pagare, non dimenticatevi di dare uno sguardo ai prodotti di questa fascia, potrebbero soddisfare i vostri desideri di accaniti videogiocatori.

80-84

Le fasce di giudizio si restringono e i giochi cominciano a richiedere un'attenzione al particolare. Si tratta di prodotti molto buoni, ma che non possiedono quell'attenzione al dettaglio necessaria al meglio, oppure che presentano piccoli problemi, non eccessivamente fastidiosi. Si tratta comunque di prodotti per cui l'acquisto va seriamente ponderato.

85-89

Siamo finalmente ai piani alti e i giochi in questa fascia saranno meritevoli della "N" d'argento di Next Gamer. Un acquisto quasi obbligato per gli appassionati del genere in questione e, in ogni caso, un ottimo gioco che, magari, pecca solo di originalità o non è del tutto esente da minimi difetti.

Silver Award

La fascia d'élite che contraddistingue i giochi di alto livello qualitativo e divertimento e che farà loro guadagnare la "N" d'oro di Next Gamer. Sarebbe un delitto non acquistarli se siete appassionati, mentre se non lo siete, provando uno di questi titoli potreste diventarlo. I classici titoli che meritano senza remore "i sudati risparmi"

Gold Award

Quando il lavoro di un genio si concretizza in videogioco, si tratta di capolavori di tale portata che ne vedrete pochi e, in genere, segneranno una netta evoluzione di un genere o una brillante dimostrazione di originalità e studio tecnico. Avranno la "N" rossa, in quanto dovrebbero essere vietati per legge a causa della dipendenza che potrebbero causarvi!

MULTIPLAYER

L'opzione multiplayer c'è, ma sarebbe meglio che non ci fosse. Appare evidente che si tratta di un'aggiunta fatta nei tempi morti di lavorazione, al solo scopo di offrire una possibilità in più senza però curarne i dettagli. A questo livello, sarebbe stato meglio farne a meno...

Ancora nell'insufficienza, una votazione di questo tipo indica la presenza di parecchi problemi nel gioco multiplayer, sia di ordine tecnico (bug, disconnessioni, eccessiva latenza), sia di ordine di design (mancanza di opzioni, pessimo bilanciamento delle armi, ecc.).

Da questa votazione un gioco comincia a mostrare una modalità multiplayer divertente e ben costruita. Esistono ancora problemi di fondo, come un'eccessiva lentezza via Internet o uno scarno numero di opzioni, ma è anche auspicabile un miglioramento attraverso future patch.

Il multiplayer del titolo in questione appare ben fatto e sicuramente coinvolgente. Presenta molte buone caratteristiche e soprattutto più modalità di gioco in cui cimentarsi. Manca, però, ancora qualcosa che gli consenta di arrivare ai massimi livelli.

Da questo giudizio in poi, la modalità multiplayer verrà premiata con il nostro bollino di qualità. A questi livelli, se siete appassionati e avete la possibilità di farlo o via Internet o via rete locale, un gioco potrebbe meritare l'acquisto anche solo se usufruirete della modalità a più giocatori, che sarà estremamente divertente e coinvolgente.

Una vera pietra miliare del gioco multiplayer: un titolo con questa votazione offre una varietà di modalità notevole (alcune anche di indiscussa originalità), un bilanciamento di forze quasi perfetto e una velocità di connessione invidiabile. Un gioiello che tutti dovrebbero provare.

Il re indiscusso di tutti i giochi in multiplayer, lo vedrete in rarissime occasioni, ma quando lo daremo, assicuratevi di provarlo... non ve ne pentirete! Probabilmente, l'unico titolo oggi degno di questo voto è Quake 2, grazie anche alle sue grandi caratteristiche di espandibilità.

GAUGE

SINGLE PLAYER

MULTIPLAYER

What U Need

Le specifiche minime prevedono almeno un Pentium 200 e 16MB di RAM. È però consigliato un sistema con processore Pentium II o equivalente, 32MB di RAM e una scheda acceleratrice 3D. Roland Garros 99 è stato provato su un Pentium II a 450 MHz con una Voodoo2 e risultava ingiocabile per l'eccessiva velocità.

Alternative

Pete Sampras Tennis (EIDOS)
Uno dei pochi titoli tennistici a disposizione, specifiche tecniche non di grande spessore, ma dotato di un buon livello di giocabilità, consigliato agli appassionati.

Actua Tennis (Gremlin)
Il tentativo della serie Actua Sports della Gremlin Interactive di simulare il tennis; complimenti per il coraggio, ma non altrettanti per il risultato finale, di certo non all'altezza delle aspettative.

www.rolandgarros.org

Editore: Carapace
Sviluppatore: Runn Software
Distributore: Leader

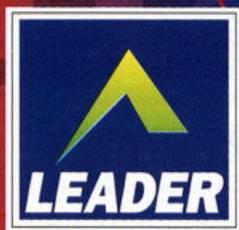
In questa parte della scheda potrete trovare tutti i dati tecnici relativi al gioco provato. Oltre ai requisiti minimi indicati dal produttore, all'interno di **What U Need** ci sarà anche il parere del redattore sul sistema consigliato per ottenere il meglio dal titolo esaminato. Insieme ai dati sull'hardware troverete, ove necessario, l'elenco delle API (Application Program Interface) supportate per l'accelerazione, sia dal punto di vista grafico, sia dal punto di vista sonoro.

Difficile che un gioco sia talmente originale da non aver altri titoli del suo stesso tipo che possono rappresentare valide alternative al suo acquisto. In questa parte della scheda ne troverete sempre due e indicheranno i due prodotti (normalmente i migliori nel loro genere) più simili a quello recensito, o per tipologia, o per attinenza con gli argomenti trattati. Badate bene al fatto che le **Alternative** fornite riguarderanno solo titoli già disponibili o, al limite, recensiti nello stesso numero di NG.

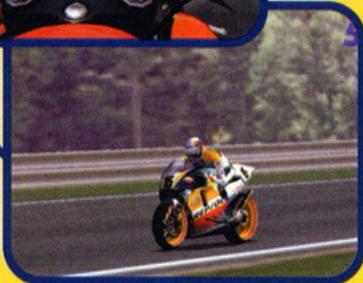
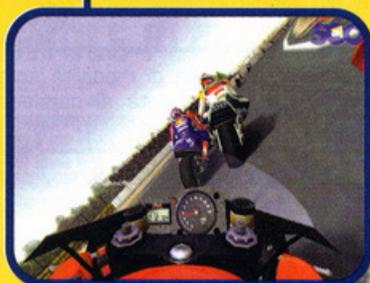
L'**Indirizzo Web** indica la pagina Internet che tratta direttamente del gioco; al suo interno potrete trovare informazioni aggiuntive, patch e altro materiale relativo al titolo.

L'**Editore** è la società che si occupa di commercializzare il gioco in tutto il mondo. Si tratta praticamente sempre di società straniere che utilizzano i distributori per portare i loro titoli in Italia.

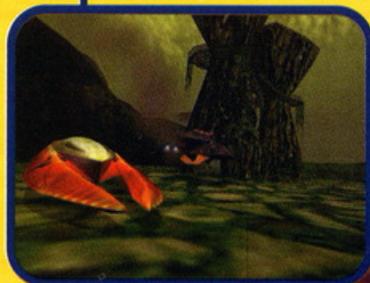
Lo **Sviluppatore** è il gruppo di programmazione che si è occupato della realizzazione del gioco. Nel caso leggiate "Interno", avrete a che fare con un prodotto sviluppato dall'Editore stesso.

Come specificato per l'Editore, il **Distributore** è la società che, in Italia, si occupa della distribuzione del gioco in tutti i negozi. Non è il riferimento per l'acquisto di voi utenti finali, ma spesso tali società mettono a disposizione del videogiocatore un servizio di aiuti per problemi tecnici relativi ai giochi da loro distribuiti.

HITS &

SONO NUOVI, SONO

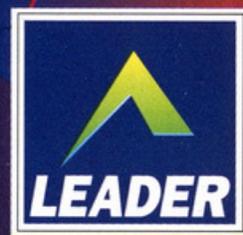
DELPI

É stato disegnato per essere il simulatore di moto più bello in circolazione. É il più accurato, il più realistico, il più potente... E non poteva essere altrimenti visto che è stato creato con l'assistenza di Kenny Roberts Jr. e del team Suzuki!

Gli altri punti di forza? Una incredibile cura dei dettagli, 24 motociclisti contemporaneamente sullo schermo, spettacolari replay (cadute, sorpassi e tattiche di partenza) e la licenza ufficiale DORNA!

DISPONIBILE IN AUTUNNO

Il suo predecessore ha vinto diversi premi ed è considerato uno dei migliori giochi di tutti i tempi. Ma Battlezone non finisce lì, anzi: ora puoi guidare un'infinità di veicoli futuristici (dai giganteschi carri armati alle piccole moto corazzate), organizzare truppe, gestire risorse e vivere, in questa nuova combinazione di strategia in tempo reale e azione, un'esperienza di gioco mai provata prima.

DISPONIBILE IN AUTUNNO

Numero Verde 167-821177

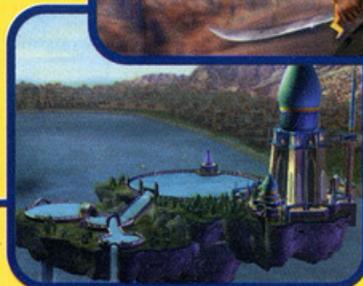
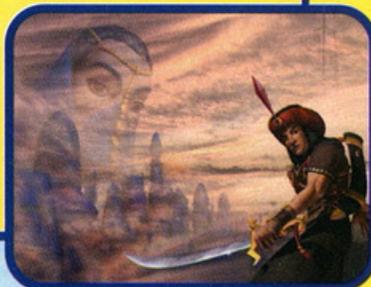
NEWS

TOSTI, SONO LEADER!

2.000.000 di copie vendute per DIABLO I

Ecco un altro sequel di un titolo che ha venduto milioni di copie! Impersonando uno dei suoi 5 personaggi, potrai intraprendere appassionanti esplorazioni e viaggi, fronteggiare arcigni nemici e scoprire enigmi e tesori nascosti in questo misterioso e "infuocato" universo fantasy.
C'è da scommetterlo: anche lui sarà un campione d'incassi!

DISPONIBILE IN AUTUNNO

TLC The Learning Company For Greater Knowledge

Cosa succede se i giochi di combattimento incontrano avventura e azione? Gioca e lo saprai!
Questa è un'avventura totalmente tridimensionale, dal sapore esotico e dal grado di animazione a dir poco sbalorditivo.
E dal tuo punto di vista esterno (visione di terza persona) avrai l'occasione di rivivere atmosfere tipiche dell'antico e affascinante mondo persiano.
Il tutto rigorosamente in tempo reale!

Essere vivi o essere morti non ha importanza

SHADOWMAN

Gold Award

Di Mauro Ortolani

Due mondi da esplorare, quello normale e quello dal quale, abitualmente, non si fa ritorno. Due set di armi contraddistinti e una doppia identità. Tutto questo in un titolo che vi farà diventare vivi o morti a seconda dei casi.

www.acclaim.net/games/shadowman
Editore: Acclaim
Sviluppatore: Iguana
Distributore: Halifax

Shadowman trae spunto dal **fumetto** omonimo, ma le possibilità offerte da un computer sono ovviamente maggiori rispetto alle figure statiche, per quanto ben disegnate, riprodotte su carta stampata. Protagonista dell'intera vicenda è Mike LeRoi, un laureato in letteratura diventato in seguito killer prezzolato, al quale è stata impiantata nel petto una particolare **maschera** Voodoo che gli consente di viaggiare tra il mondo dei vivi e quello dei morti, assumendo, in quest'ultimo, l'identità di Shadowman.
Inizialmente il gioco non sembra discostarsi molto dallo schema classico delle avventure in terza persona, con il personaggio principale ripreso di spalle e con una serie di movimenti che è possibile fargli effettuare mediante l'utilizzo della tastiera. Niente di diverso da quanto già visto più volte in Tomb Raider e simili, escluso il fatto che Lara Croft dispone di una quantità di mosse decisamente superiore e che Mike LeRoi, visto da tergo, non risulta altrettanto conturbante dell'avventuriera di casa Eidos. Ciò che balza subito all'occhio è la qualità grafica veramente notevole. Merito dell'engine proprietario 3D VISTA (Virtually Integrated Scenic TerrAin), che permette cose letteralmente meravigliose e che può permettersi di fare tranquillamente a meno di "trucchi" quali il fogging utilizzati, secondo alcuni programmatori, per creare atmosfera e, in realtà, sfruttati per nascondere l'orizzonte e relativo bad clipping. Da questo punto di vista il lavoro svolto dai programmatori risulta eccellente, con paesaggi dettagliati e di grande respiro resi con efficacia e gusto. Un buon esempio è il primo livello di gioco, più che altro una introduzione ai comandi, dove in lontananza è perfettamente visibile una costruzione abbarbicata su un'altura. Veramente di grande effetto. Procedendo nel gioco, comunque, l'impressione di similitudine con titoli dello stesso genere svanisce rapidamente, in quanto Shadowman si discosta in più punti dalla concorrenza rivelando una profondità e uno spessore inaspettati. La trama parte abbastanza in sordina: con un sogno. La sacerdotessa Mama Nettie, una **Mambo**, la stessa artefice dell'impianto della maschera voodoo nel petto di LeRoi, ha infatti un sogno premonitore dove orde di morti tornano a camminare sulla terra per impadronirsene, realizzando così la teoria dell'Armageddon. L'unica arma disponibile nelle mani di Mama Nettie è Shadowman, il solo essere che possa avventurarsi nelle profondità del mondo dei morti nel tentativo di raggiungere l'Asylum, cioè il luogo dove tutti gli assassini vengono rinchiusi. La potente Mambo ha la sua abitazione nelle paludi della Louisiana, ed è da qui che l'avventura ha inizio. Al principio potrete contare solo sulla vostra agilità, ma non appena raggiunta Mama Nettie avrete a disposizione una pistola e un orsacchiotto. Se la prima non ha bisogno di spiegazioni particolari, a proposito dell'orsacchiotto vanno spese due parole. Questo piccolo pupazzo sarà infatti la vostra chiave di accesso al mondo dei morti e vi servirà anche per spostarvi da un luogo all'altro a vostro piacimento. Lo svolgimento dei fatti segue un corso non lineare. Gli spostamenti tra le varie **locazioni** saranno infatti a vostra assoluta discrezione e potrete decidere di dirigervi dove vi sembrerà più opportuno. Oltre a questo c'è dell'altro. I venti livelli di gioco sono infatti enormi e non completamente accessibili, questo almeno all'inizio. Speciali portali e difficoltà di vario genere impediranno l'accesso a determinate zone che potranno essere esplorate soltanto quando LeRoi avrà acquisito una sufficiente forza spirituale. Come accumulare questa forza?

Nella foto la cover del fumetto dedicato a Turok e Shadowman, scritto da Christopher Priest (Quantum & Woody, Black Panther) con disegni di Mat Broome (X-Men, Wild C.A.T.S.) e Oscar Jimenez (Wolverine, Flash).

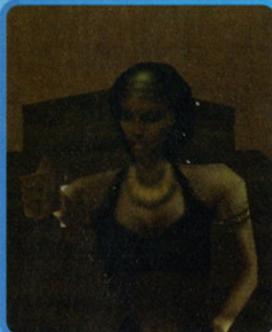
Portare una maschera può favorire la carriera. Il gruppo rock dei Kiss ha fondato la propria fortuna sul segreto delle identità dei suoi componenti, celato da maschere dipinte sul volto e ispirate dal teatro kabuki.

Un'immagine tratta da una delle sequenze filmate che ci mostra Mike LeRoi come Shadowman.

Come viaggiare da un luogo all'altro senza spostarsi fisicamente grazie a un semplice orsacchiotto.

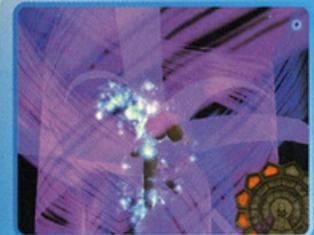
La Chiesa Voodoo

Una tipica chiesa Voodoo è organizzata come segue: prima di tutto la comunità, altrimenti detta "Societè", composta dai membri della chiesa che possono variare in numero da 10 a 100. La Società si riunisce all'interno di una stanza chiamata "Hounfort", un locale che ospita il "Pè", sorta di altare simile a quello delle normali chiese cristiane. Alcuni degli appartenenti hanno ruoli e titoli specifici all'interno della chiesa. In cima alla gerarchia si trova "l'Houngan", il sacerdote. Se la chiesa pratica le arti magiche, allora l'Houngan verrà chiamato "Bokor", mentre se è una donna a ricoprire questo ruolo, essa verrà chiamata "Mambo". In tutti i casi, il sacerdote avrà un assistente chiamato "Houngenikon", il cui ruolo è quello di aiutare nel corso dei rituali e di guidare i canti che vengono intonati nel corso delle riunioni. Immediatamente al di sotto nella gerarchia c'è un personaggio chiamato "Hounsi Canzo", un membro che ha superato completamente l'iniziazione sottoponendosi alla prova del fuoco. Al di sotto si trovano tutti i membri in fase di iniziazione che, insieme, formano l'"Hounsi Bossale". Infine ci sono i vari Hounsi, ognuno dei quali ricopre ruoli particolari, come l'Hounsi incaricato del reperimento di animali per i sacrifici, chiamato "Hounsi Ventailleur", o l'Hounsi incaricato della preparazione del cibo, conosciuto come "Hounsi Cusiniere". Nella foto è ritratta Marie Laveau, considerata come la più potente regina Voodoo mai esistita. Maggiori informazioni sulla religione sulla cultura Voodoo sono reperibili al sito **www.voodoomuseum.com**.

Nella foto potete vedere mamma Miriam, una vera **Mambo** affiliata a una delle numerose chiese Voodoo presenti a New Orleans. Certamente meno procace della mambo presente nel gioco, ma infinitamente più reale.

Questa donna è Mama Nettie, una mambo. LeRoi è totalmente soggiogato da questa donna.

I **Govi** è uno dei simboli più ricorrenti nella cultura Voodoo, solitamente rappresentato da una coppia di serpenti attorcigliati su di un palo.

Semplice: attraverso il recupero delle anime celate all'interno dei **Govi** che troverete disseminati nel mondo che vi circonda. Maggiori saranno le anime che recupererete, più la vostra forza crescerà permettendovi di visitare luoghi apparentemente inaccessibili in precedenza. Sempre a proposito delle locazioni c'è da dire come la loro realizzazione grafica sia veramente all'altezza della situazione, con strutture apocalittiche, paesaggi a volte grotteschi e giochi di luce che aumentano la sensazione di immersione nel gioco. In particolare è da lodare la caratterizzazione dei due mondi di gioco, con il regno dei morti sempre scuro e inquietante e quello dei vivi luminoso e realistico. Le differenze tra i due mondi non riguardano esclusivamente l'aspetto grafico dei luoghi dove vi trovate, ma hanno implicazioni più profonde.

Liberare un'anima dall'interno di un govi può dare sensazioni di vario genere, anche psichedeliche.

Le **locazioni** che fanno da sfondo all'avventura di Shadowman sono davvero molto suggestive e realizzate in modo superbo. La distinzione tra il mondo reale e quello dei morti è stata resa con rara efficacia e visitare l'Asylum piuttosto che un penitenziario di stato sarà un'esperienza che difficilmente potrete dimenticare.

A volte un'arma in grado di lanciare fiamme può veramente fare la differenza nei combattimenti.

Nell'interno di un carcere, alle prese con uno dei cinque serial killer. Sarà una dura battaglia.

Nemmeno Shadowman è immune alla potenza distruttiva del fuoco. Eccone la prova evidente.

Idilà del differente aspetto del protagonista, con un Mike LeRoi che si presenta calvo, con occhiali rotondi e una **camicia** svolazzante, e uno Shadowman decisamente più tenebroso con tanto di occhi bianchi e illuminati, la caratteristica di maggior rilievo riguarda l'uso delle armi. Se trovate un fucile a pompa nel mondo reale, non potrete utilizzarlo nel mondo dei morti. Viceversa, gli artefatti voodoo recuperati nel regno delle ombre saranno totalmente inutili alla luce del sole. In ognuna delle due situazioni avrete comunque di che sbizzarrirvi, in quanto questa particolarità vi consente di controllare due arsenali ben distinti tra loro, con mitragliatori, shotgun e pistole da un lato e Baton, Asson e altre armi magiche dall'altro. Tutte queste armi, insieme agli oggetti utili che troverete nel corso del gioco, andranno a finire nel vostro **inventario**, con un'interessante possibilità riguardante la capacità di LeRoi di servirsi di due armi contemporaneamente tenendone una per mano. Tutte queste armi verranno utilizzate da LeRoi/Shadowman per difendersi dai numerosi nemici che popolano i due mondi. Le creature che abitano il lato oscuro sono veramente impressionanti sia dal punto di vista del loro aspetto fisico, a tratti sconcertante come nel caso di grotteschi esseri a due teste privi di gambe, sia per quanto riguarda i loro movimenti ottenuti mediante l'impiego delle tecniche di motion capture. L'insieme dei due aspetti da luogo a effetti a volte assai inquietanti, come nel caso di assurdi esseri magrissimi che vi corrono incontro con intenzioni minacciose o di curiosi omuncoli che sembrano del tutto indifesi, e che ricordano vagamente i disegni animati di Gerard Scarfe, che vi sputano addosso una misteriosa e dolorosa sostanza

Il ruolo della camicia, nella storia italiana, ha avuto grande rilevanza, soprattutto abbinato ai colori. Da quelle rosse dei garibaldini, a quelle nere del fascismo alle attuali camicie verdi utilizzate dal partito leghista.

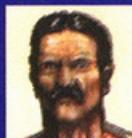
Anche in Shadowman, come in tutte le avventure che si rispettino, è presente l'inventario. La particolarità di questo inventario è quella di poter selezionare due oggetti contemporaneamente in modo che il protagonista possa tenerne uno per mano, utile con le armi, ma anche per molti altri oggetti come chiavi o attrezzi particolari.

Gli effetti di luce sono veramente uno spettacolo. L'immagine, del resto, parla da sola.

corrosiva. Tutte queste creature, nettamente diverse dai normali mostri che siamo abituati a vedere nei giochi di questo genere, hanno in comune la spettacolare **sequenza** che accompagna la loro morte per causa vostra e che merita veramente un plauso per come è stata realizzata. Tuttavia la galleria dei nemici non si esaurisce con i pur spaventosi esseri del mondo oscuro, visto che i vostri rivali più pericolosi li incontrerete nel mondo reale. Alla base della trama vi è infatti la vostra ricerca di cinque serial killer che incarnano il male sulla terra e che starà a voi scovare e sconfiggere per poter entrare in possesso di indizi utili al completamento dell'avventura e di preziosi artefatti o armi che questi cinque malvagi portano con loro. Il loro ruolo all'interno del gioco è praticamente l'equivalente dei famigerati **boss** di fine livello che vi faranno letteralmente sudare prima di cadere esanimi al suolo.

Quello che sembra un macabro trofeo è in realtà un passaggio dimensionale verso un altro luogo.

In Shadowman non è stata fatta economia di sangue. La foto che vedete lo conferma appieno.

I cinque Boss che incontrerete nel corso del gioco sono in realtà altrettanti serial killer molto ben caratterizzati dal punto di vista psicologico. Nel vostro inventario troverete un documento con i profili dettagliati di queste cinque incarnazioni del male.

Una delle caratteristiche più spettacolari di Shadowman riguarda certamente la sequenza di movimenti che accompagna il decesso dei nostri bersagli. Fasci di luce fuoriescono dalla vittima colpita dai nostri proiettili fino a che, dopo rantoli e contorsioni estremamente realistici, sopravviene l'esplosione.

Le paludi della Louisiana in tutto il loro fascino tridimensionale. Il cielo è splendidamente animato.

EMOZIONI

Se fino a questo punto tutto lascia presupporre un gran gioco, e di fatto è così, non possiamo far finta di nulla se osserviamo l'assenza dell'opzione multiplayer. Shadowman è infatti un gioco destinato esclusivamente al giocatore singolo ed è un peccato, considerando la varietà impressionante di armi disponibili e le strutture labirintiche di alcuni livelli. Ci consola il fatto che, anche giocato in solitario, Shadowman abbia veramente molto da offrire in termini di trama, sorprese, caratterizzazione dei personaggi, sequenze filmate (che utilizzano lo stesso engine del gioco) e, soprattutto, la sensazione che ci sia sempre qualcosa che non abbiamo visto e che spinge a esplorare gli immensi livelli nel tentativo di recuperare i 120 Govi e impossessarsi di tutte le anime. Se vi interessa la cultura voodoo, ma anche se siete semplicemente appassionati di giochi d'azione, non dovreste proprio lasciarvi scappare questo gioco.

Il gioco trabocca letteralmente di artwork e di disegni che illustrano il mondo dei morti.

Ci sono donne nel gioco? Sì, certo, pericolose come nel mondo reale e forse anche di più.

SINGLE PLAYER MULTIPLAYER

What U Need

Le specifiche parlano di un Pentium 200 equipaggiato con 32 Mb di RAM e un buon acceleratore grafico, ma verosimilmente, con questa configurazione, non potrete godere appieno di tutte le potenzialità del titolo. Con un Pentium 400 e 64 Mb, sempre abbinato a una scheda 3D, otterrete migliori risultati, anche se Shadowman è scalabile a livello di dettaglio grafico per venire incontro ai possessori di sistemi meno potenti

Alternative

Heretic 2
Un piccolo gioiello di programmazione e di azione in terza persona in un mondo fantasy. Grandi effetti di luce e giocabilità ad alto livello per un titolo recente, ma che potete già trovare a prezzo stracciato nei migliori negozi.

Tomb Raider 1,2,3
Inutile spendere troppe parole nel tentativo di descrivere un gioco già descritto milioni di volte. L'azione in terza persona passa forzatamente da Tomb Raider e dai movimenti sinuosi della sua protagonista Lara Croft.

I Colori del Voodoo

Nella religione Voodoo i colori hanno una grande importanza simbolica. Vediamo quali sono questi colori e a cosa sono associati.

Bianco – Protezione. Rappresenta la fede, la purezza, la verità e la sincerità. Aggiunge forza spirituale e può essere usato tutti i giorni della settimana.
Giallo – Attrazione, persuasione, fortuna e successo negli affair. Instilla in chi lo veste fiducia nei propri mezzi e fascino. Si usa il giovedì e la domenica.
Rosa – Indica fertilità, amicizia e armonia. Sconfigge il male e rappresenta l'onore, l'amore e la fedeltà nei rapporti. Si usa il venerdì.
Rosso – Amore, sessualità, rafforza la sensualità e il vigore fisico. È il colore che attrae maggiormente gli spiriti. Si usa il martedì o la sera del giovedì.
Viola – Utilizzato per favorire l'avanzare degli affari, conferisce autorità e capacità di guida. Aumenta la forza di volontà. Si usa il lunedì, il mercoledì o il sabato.
Blu – Comprensione, difesa della salute fisica, tranquillità e protezione. Aumenta i poteri di percezione e la pazienza. Attrae gli spiriti positivi e si usa lunedì, venerdì o sabato.
Verde – È il colore della prosperità economica e finanziaria, oltre che della cooperazione. Aiuta anche nella ricerca del lavoro e si utilizza il lunedì o il venerdì.
Marrone – Utilizzato per concessioni speciali o per il successo nelle questioni legali e nei giochi d'azzardo. Simboleggia la neutralità. Si usa il lunedì.

Ogni creatura uccisa lascia dietro di sé una piccola quantità di energia che possiamo utilizzare.

L'acciaio intorno a te è la tua unica difesa

MECHWARRIOR 3

Di Carlo Barone

Il futuro, secondo narrativa e cinematografia, riserva alla razza umana solo interminabili guerre e letali invasioni; i videogiochi non sono mai stati da meno, soprattutto quando in campo scendono giganteschi robot da 100 tonnellate!

www.mechwarrior3.com
Editore: Hasbro/Microprose
Sviluppatore: Zipper Interactive
Distributore: Leader

Immaginate uno scontro campale di forze militari contemporaneo... Mezzi volanti e di terra che si scontrano con il supporto della fanteria nel più classico dei conflitti come lo conosciamo oggi... Immaginatevi, ora, che durante questo conflitto si staglino all'orizzonte più figure vagamente antropomorfe, enormi, capaci di incutere terrore alla sola apparizione, moderni titani di metallo, costruiti al solo scopo di vincere battaglie e guerre... Questi sono Battlemech e questo, secondo la FASA, sarà il modo degli umani di scontrarsi nel trentunesimo secolo. Tutti i normali mezzi di combattimento saranno, infatti, soppiantati dai poderosi mech e relegati al ruolo di supporto; le vere battaglie si svolgeranno solo tra questi giganti d'acciaio, dotati dei più avanzati sistemi di distruzione. In questo universo si articola questo Mechwarrior 3, dove il giocatore prenderà il ruolo di mechwarrior, vale a dire di pilota di questi giganteschi robot e dovrà affrontare una serie di missioni a difficoltà crescente per portare alla vittoria la sua fazione. Come affiliato della fanteria leggera Eridani, l'unità d'élite della "Inner Sphere", l'intera campagna di Mechwarrior 3 lo vedrà impegnato in una dura battaglia sul pianeta madre del clan Smoke Jaguar, di cui la Inner Sphere ha decretato l'eliminazione. Tradotto in termini di gioco, questo vorrà dire dover superare venti missioni, accompagnati da un massimo di tre "lancemate", che guadagnerete progredendo nel gioco. La varietà di tali missioni è notevole, ma avrà come scopo generale l'eliminazione di uno o più punti nevralgici come cantieri di costruzioni, centrali energetiche, quartier generali e così via... ovviamente non prima di aver distrutto le varie unità a guardia di tali installazioni, composte sia da mech, sia da veicoli di terra e aria. Naturalmente, come accadeva per i suoi predecessori, Mechwarrior 3 vi consentirà di personalizzare interamente il vostro robottone, montando armi ed equipaggiamento a vostra discrezione, nei limiti degli stock e del massimo peso che il telaio prescelto può sopportare. Infatti, la caratteristica peculiare della campagna di Mech3 risiede nella possibilità di acquisire armamenti supplementari come "prede di guerra", in modo da poterli poi riutilizzare per migliorare il potenziale offensivo della vostra squadra. Unico neo di quest'interessante aspetto è la predeterminazione degli equipaggiamenti recuperati, vale a dire che avrà poca importanza il modo in cui porterete a termine la missione (per esempio, cercando di danneggiare il meno possibile i mech nemici per recuperarli)... in ogni caso otterrete sempre lo stesso carico di materiali.

Data la tipologia dei combattimenti tra mech, infatti, è possibile eliminare un avversario senza intaccarne armi o equipaggiamento, privandolo, per esempio, di una gamba o della testa, per quanto tali azioni, nel mondo di Battletech,

Con sede a Chicago, Illinois, la **FASA** Corporation è ormai famosa in tutto il mondo come produttrice di alcuni dei più famosi universi di giochi di ruolo oggi esistenti. Famosa tra i videogiocatori per quello di Battletech, il lavoro della FASA non si è certo limitato ai giganteschi robot che tutti conosciamo, sono ben altri quattro gli universi creati dalla casa Californiana: Shadowrun, di chiara impostazione cyberpunk, Crimson Skies, che emula battaglie nei cieli, VOR The Maelstrom, secondo esperimento nel mondo degli scontri campali fantascientifici e, infine Earthdown, unico prodotto di impostazione fantasy, attualmente, però, fuori produzione. All'inizio di quest'anno, inoltre, Microsoft ha acquistato la divisione della FASA che si occupa della sezione videogiochi. Per chi desiderasse avere maggiori informazioni il sito da visitare è **http://www.fasa.com**.

Una delle ultime missioni in una caverna piena di lava... occhio alla temperatura!

"L'obiettivo di Mechwarrior 3 è stato quello di trasmettere al giocatore la sensazione di comandare dei colossi alti come palazzi, sensazione decisamente appagante..."

La visuale in terza persona consente in M3 di giocare con un effetto visivo notevolmente più appagante.

siano contrarie al codice **d'onore** dei veri Mechwarrior. Un mech è infatti suddiviso in più punti critici (sette per l'esattezza: testa, torso centrale, sinistro e destro, braccio sinistro e destro, gamba sinistra e destra) ove trovano alloggiamento le armi. Non tutti questi punti, una volta distrutti, causano la fine del robot, ma possono facilmente privarlo di armamenti vitali... ed è proprio qui che si riconosce l'abilità di un pilota: nella conoscenza delle strutture di ogni singolo mech e dei suoi punti deboli a cui mirare al primo impatto. Scordatevi di avere scudi o protezioni di vario tipo, l'acciaio dell'armatura sarà la vostra pelle e, persa quella, sarete pronti a morire nella vostra tomba di metallo fuso.

Prendendo spunto da un universo così vasto come quello di Battletech, *Mechwarrior 3* acquista il pregio di offrire al giocatore una varietà di situazioni davvero notevoli, soprattutto nell'ambito del mech che è possibile controllare. La possibilità di **personalizzare** il proprio mezzo porta le combinazioni a un numero incredibile, merito soprattutto della grande scelta di armi che il gioco mette a disposizione. Potrete scegliere tra armi a energia, cannoni automatici, mitragliatrici, missili a corto o lungo raggio e altri gadget dalle più svariate funzionalità (persino un sistema di puntamento laser per i bombardamenti con artiglieria pesante), disponibili, manco a dirlo, in diverse "misure" secondo il loro potenziale offensivo. Ogni arma avrà naturalmente il proprio peso e i propri pro e contro (scordatevi dunque di realizzare un mech veloce e ben armato), ma dovrete soprattutto considerare l'ammontare di calore che quest'ultima genera a ogni colpo, in modo da evitare che un uso troppo frequente porti il motore del vostro mezzo al surriscaldamento e al successivo spegnimento (potete immaginare le conseguenze di una manciata di secondi di paralisi totale nel mezzo di uno scontro a fuoco). Avrete vari modi per evitare questa situazione, montando, per esempio, scambiatori di calore, oppure (novità di *Mech3*) facendo defluire del liquido refrigerante nel motore, anche se per un numero limitato di volte. La gestione del calore del vostro mech sarà, inoltre, condizionata in massima parte dall'ambiente in cui state combattendo: difficile avere surriscaldamenti in un ambiente polare, decisamente più facile quando il clima si presenta torrido, anche se avrete la brillante opportunità di sfruttare corsi d'acqua per dissipare velocemente il calore accumulato. Per gli appassionati della serie, *M3* offre anche una serie di nuove funzioni quali, per esempio, l'integrazione dello zoom nel sistema di puntamento, che consente di mantenere un'ottima visione del campo di battaglia e la presenza di veicoli di supporto, gli **MFB**, per operare riparazioni sui mech in tempo reale. Per il resto *Mechwarrior 3* apparirà come una piacevole sensazione di *deja-vu* per i veterani del genere, fatta

Tutti i combattimenti all'interno del "vero" mondo di Battletech, sono regolati da precise regole e, soprattutto, da un ferreo codice **d'onore** che impone ai mechwarrior di combattere sempre ad armi pari. Sarebbe disonorevole per un pilota entrare in combattimento con un mech o una squadra di mech dichiaratamente più potente di quella avversaria, così come è disonorevole eliminare gli avversari colpendone la testa o le gambe. In genere, chi non si attiene a tali regole è considerato un mercenario, non degno di appartenere alle schiere dei Clan o della Inner Sphere, ma, in realtà, in Mechwarrior 3 questo aspetto del gioco non è stato particolarmente evidenziato.

Il lavoro di squadra permette la veloce eliminazione degli avversari più coriacei, sempre che siano in inferiorità numerica.

Al lavoro in miniera...

Devastate tutto ciò che incontrate... anche calpestandolo!

Prima di ogni missione avrete la possibilità di entrare nel Mech Lab e **personalizzare** i vostri mezzi. Sarete liberi di montare ogni tipo di arma che avrete recuperato sul campo di battaglia, migliorare le armature e i sistemi di puntamento. Unico limite che avrete sarà imposto dal massimo numero di tonnellate che potrà sopportare il telaio prescelto. Queste operazioni sono state notevolmente semplificate in Mechwarrior 3, data la loro importanza capitale per progredire a fondo nel gioco.

Elicotteri e carri armati faranno spesso la loro apparizione nei campi di battaglia... come mosche fastidiose...

L'introduzione degli **MFB** (Mobile Field Base) aggiunge una dimensione strategica in più in Mechwarrior 3. Dopo un estenuante combattimento, potrete richiamarli per effettuare riparazioni su di un mech per missione. Gli MFB ripareranno completamente l'armatura del mech, ma non potranno ripristinare le parti distrutte del tutto. Si occuperanno anche di fare un pieno di munizioni, se disponibili, e di ricaricare il liquido refrigerante per le situazioni di emergenza.

eccezione per una gestione strategica decisamente più semplificata. Eliminata la presenza di una mappa tattica durante le operazioni, la gestione degli ordini ai compagni di squadra avviene tramite la pressione dei semplici tasti funzione, in aggiunta alla possibilità di passare a una sorta di controllo tattico in tempo reale aumentando la percentuale visibile del campo di battaglia. Degna di demerito, però, è la mancanza delle formazioni nel movimento della squadra (i compagni si limiteranno a seguirvi in fila indiana), che aiutava non poco nei titoli precedenti e che tende a far utilizzare i compagni più come "specchietto per le allodole" che come efficienti compagni di battaglia. Pur risultando, dunque, inferiore rispetto ai suoi predecessori nella gestione tattica, *Mechwarrior 3* li sopravanza di numerose lunghezze per quanto riguarda l'aspetto grafico e, soprattutto, nella fisica di movimento dei mech. Quest'ultima rappresenta probabilmente l'aspetto più impressionante dell' intero gioco, al punto che la semplice visione dei mech in movimento è motivo di gioia per gli occhi.

impatto grafico di tutto rispetto grazie a un eccellente uso delle texture che svolge perfettamente il suo lavoro, soprattutto nella resa degli ambienti. Dimenticatevi montagne piramidali o edifici scarni: in *M3* vi muoverete all'interno di paesaggi realistici con tanto di città, fattorie, impianti minerari ed altro ancora, il tutto ricco di dettagli con cui è possibile la massima interazione.

"La fisica di movimento rappresenta l'aspetto più impressionante dell'intero gioco, al punto che la semplice visione dei mech in movimento è motivo di gioia per gli occhi..."

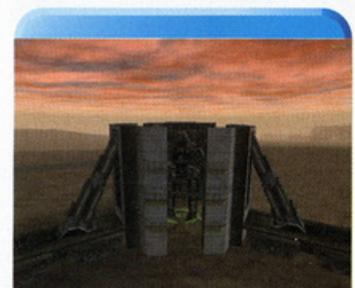
Distrutta una gamba, un mech non è più operativo... un metodo disonorevole ma decisamente molto efficace.

Il sistema di zoom integrato consente di avere una migliore mira, tenendo sotto controllo anche il resto dello schermo.

Che dire, poi, nel vederli cadere, "inclinarsi" dopo aver accusato un colpo di particolare potenza o calpestare, lasciando pesanti orme sul terreno, interi edifici causandone la distruzione? Insomma, l'obiettivo, pienamente centrato, di *Mechwarrior 3* è stato quello di trasmettere al giocatore la giusta sensazione di comandare dei colossi alti come palazzi, in tutta la loro "pesantezza" e potenza, sensazione decisamente appagante... soprattutto quando ci si perde nell'osservare un campo di battaglia costellato di rottami dei mech del **clan** avversario. Tutto questo, è supportato da un

Chiudono il quadro, in senso positivo, un buon numero di tocchi di fino come la bellezza delle esplosioni, gli spruzzi dell'acqua o la semplice neve che cade inclinandosi in relazione alla vostra velocità di spostamento. Naturalmente, data la tipologia di gioco *Mechwarrior 3* si presta particolarmente a sfide in multiplayer, per cui offre un ampio supporto via TCP/IP, IPX e modem. Inoltre, il supporto della Microsoft Gaming Zone consente una facile ricerca di partite su Internet, anche se quest'ultima possibilità presenta non pochi problemi di carattere tecnico.

La struttura dell'Universo di Battletech prevede la presenza di due distinte affiliazioni militari: la "Inner Sphere", che potremmo accomunare a una sorta di impero terrestre, formato da cinque grandi casate riunificate dopo una serie di lotte intestine, e i **CLAN**, fazioni militariste che si staccarono tempo addietro dall'organizzazione centrale per colonizzare nuovi mondi. Questi ultimi, rappresentati, per esempio, dagli Smoke Jaguar, Jade Falcon o Ghost Bear, hanno infine voluto scatenare la guerra contro la Inner Sphere, per riacquistare ciò che proclamavano di loro proprietà... la Terra.

L'HUD è molto semplice ma dettagliato. Le due finestre in basso rappresentano i danni del nostro mech e di quello avversario.

Il mio Annihilator ha bisogno di riparazioni. Basterà spegnere il mech al centro dei tre MFB per dare il via alle operazioni.

Per essere giocato in remoto, infatti, M3 richiede dei tempi di latenza piuttosto bassi (inferiori ai 300ms), caso più unico che raro anche nel caso in cui si disponga di un veloce collegamento ISDN. Nelle nostre prove abbiamo riscontrato diversi ritardi nelle partite via rete non locale (al punto che nella maggior parte delle occasioni i danni non venivano allocati in quanto il bersaglio si era già spostato rispetto al colpo sparato), dovuti alla necessità di precisione nel colpire che il gioco richiede. Inoltre, la versione retail (non escludiamo l'apparizione di future patch che ovvieranno ai problemi) consente semplici sfide in deathmatch o scontri in team (non esenti da problemi, al punto da essere disabilitato via internet), in cui è concesso l'utilizzo anche di mech personalizzati, peccando un po' di varietà data la scelta che normalmente viene oggi fornita nel multiplayer. Nel complesso, dunque, Mechwarrior 3 si presenta come un acquisto obbligato per tutti gli appassionati, con il pregio aggiuntivo, vista l'impostazione maggiormente arcade che lo contraddistingue rispetto ai suoi predecessori, di poter accontentare un pubblico decisamente più vasto. Un vero peccato, invece, dal punto di vista del multiplayer, date le potenzialità che questo titolo poteva possedere in tal senso, anche se confidiamo in una futura ottimizzazione del gioco in rete attraverso il classico rilascio di upgrade.

La schermata tattica generale offre un maggior controllo dei compagni; il numero di ordini è però un po' limitato.

GAUGE

SINGLE PLAYER	MULTIPLAYER
90	6

WhachuNeed

Per quanto la massima qualità grafica di *M3* richieda un buon Pentium 2 e una buona scheda acceleratrice compatibile Direct 3D, alcune opzioni in fase di installazione vi permetteranno di giocarlo anche semplicemente via software, con un requisito minimo di un Pentium 166 e 32 MB (per quanto consigliamo almeno un P200 mmx), accettando, però, evidenti compromessi visivi. Non è presente alcun supporto per accelerazione sonora via hardware.

Alternative

Heavy Gear 2 (Activision)
Seguito del successo dello scorso anno, dopo molti ritardi è finalmente disponibile sugli scaffali di tutti i negozi. Vanta una gestione strategica migliore di *M3* e, contemporaneamente, un'impostazione decisamente meno arcade.

Mech Commander (Microprose)
Per quanto non sia un diretto concorrente di *M3*, ne condivide l'ambientazione, utilizzata però per realizzare un ottimo strategico in tempo reale. Non una pietra miliare del genere ma molto gradevole per gli appassionati.

Pionieri del genere

Al giorno d'oggi siamo piuttosto abituati a sentir parlare di robot, esoscheletri potenziati e amenità di questo tipo; tuttavia, volendo andare indietro nel tempo a cercare chi per primo parlò di tali meraviglie fantascientifiche, il primo nome da citare dovrebbe essere Robert A. Heinlein, che con il suo libro "Starship Troopers" (Fanteria dello Spazio), pubblicato nel 1970, precorse i tempi anticipando molti luoghi comuni della fantascienza contemporanea. Non fate l'errore di pensare al film omonimo (tratto dal libro) uscito lo scorso anno... i veri fanti spaziali di Heinlein sono vere e proprie macchine di morte in armatura potenziata con tanto di testate nucleari come armi. Molto pittoresco anche il modo in cui tali fanti vengono lanciati, attraverso dropship a forma di proiettile che colpiscono fisicamente la superficie del pianeta di atterraggio... Il bello è che le scene di combattimento fantascientifico giocano un ruolo marginale all'interno del libro, che analizza in realtà le motivazioni filosofiche e politiche di una società militaristica in cui lo status di cittadino votante si può acquisire solo in seguito all'adempimento del servizio militare. Un libro che consigliamo senza riserve, anche se decisamente di parte, visto soprattutto l'anno in cui è stato scritto.

L'Annihilator sarà il mech più potente che avrete a vostra disposizione per parecchie missioni... Fatene buon uso!

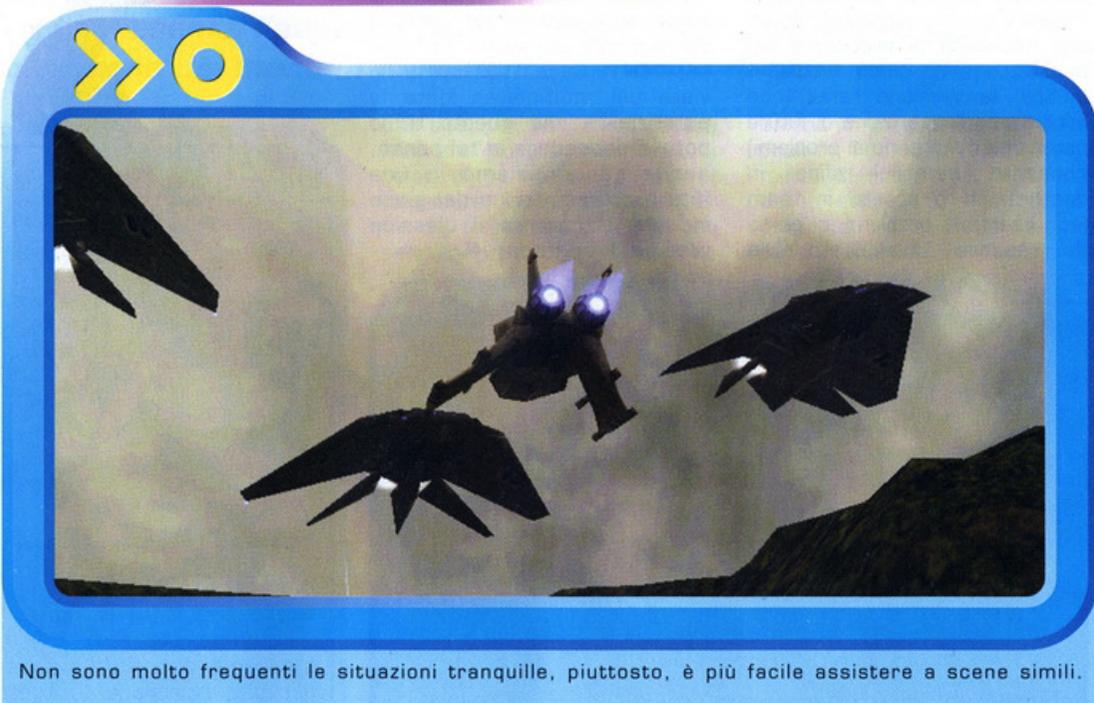
Nel monitor, un mondo virtuale completamente sconosciuto...

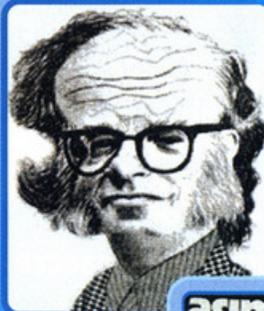
DESCENT 3

Di Stefano Gradi

***L'esperienza totale a 360 gradi è tornata, con molte innovazioni e lo stesso filo conduttore: viaggi interminabili in cunicoli senza fine e scontri a viso aperto con decine e decine di robot alieni; Secondo voi può esistere qualcosa di meglio di* Descent?**

www.outrage.com
Editore: Interplay
Sviluppatore: Outrage Ent.
Distributore: Halifax

Un universo tridimensionale a 360 gradi, ecco cos'è, forse esagerando un po', *Descent*. A parte il tentativo di *Forsaken*, nessuno ha avuto il coraggio, o le capacità, di imitare un prodotto unico nel suo genere. Il coinvolgimento che è in grado di offrire *Descent* (uno qualsiasi degli episodi, compreso quello attuale) è particolare; sfrecciare per angusti cunicoli alla ricerca di un passaggio segreto oppure essere impegnati in furiosi combattimenti all'interno di gigantesche stanze a più piani è un'esperienza da non perdere. A differenza di tutti gli altri arcade in prima persona, arricchiti, chi più chi meno, da qualche elemento adventure, non ci si trova a piedi, attaccati al terreno, a parte qualche salto o poco più; umani, alieni, robot, qualunque protagonista non gode di una libertà di movimento così elevata. Qui vi trovate a bordo di una piccola navicella, l'ormai gloriosa Pyro-GL, ricostruita e aggiornata dopo i danni subiti tra il secondo e il terzo titolo della serie, come potete facilmente capire dalla splendida introduzione animata che vi spiega anche l'evolversi della trama in modo da comprendere la struttura delle missioni. La navicella gode della più completa libertà di movimento, può ruotare senza problemi sul proprio asse verticale e su quello orizzontale; può scorrere in avanti e indietro, a destra e a sinistra, in alto e in basso, insomma, gli unici limiti sono imposti dal mondo circostante. Per la prima volta vi troverete ad affrontare sezioni **all'aperto**, a contatto con l'atmosfera dei vari pianeti che visiterete; una vera e propria novità, un po' di luce ogni tanto non può fare che bene...

Non sono molto frequenti le situazioni tranquille, piuttosto, è più facile assistere a scene simili.

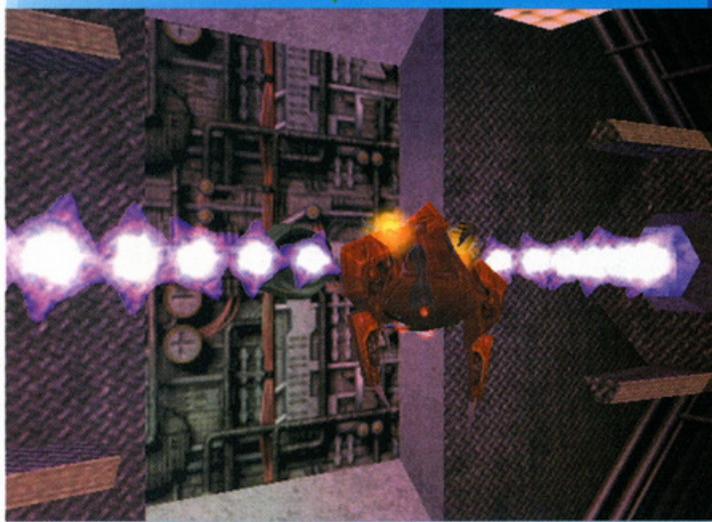
Per la prima volta, in Descent 3 vi ritroverete **all'aperto** a contatto con l'atmosfera di asteroidi e pianeti, affrontando anche le avverse condizioni atmosferiche (molto bello, quando piove, l'effetto della pioggia sul cupolino della navicella). Queste sezioni sono però molto limitate, per esempio la quota massima raggiungibile è delimitata dall'altezza delle montagne che vi circondano, così come non è possibile oltrepassare queste ultime. Una sorta di muro invisibile vi bloccherà nei vostri tentativi. Tirando le somme si può dire che alla fine vi ritroverete sempre in ambienti chiusi, anche se con texture differenti...

Io, Robot

La storia di tutti i *Descent* ha sempre preso come spunto una rivolta di robot impazziti, a cui il giocatore doveva porre rimedio nella maniera indubbiamente più radicale. Ma, muovendoci nel campo del futuro letterario, tutti i lettori di Isaac Asimov (1920 – 1992) sanno che tali eventi sarebbero impossibili a causa delle tre leggi della robotica. Lo scrittore americano (ma russo di nascita) teorizzò, infatti, che la convivenza dei robot tra gli uomini dovesse essere regolata da tre leggi fondamentali, che avrebbero composto la base di tutte le istruzioni di un automa, di modo che non fossero in grado di nuocere all'uomo. Queste tre leggi sono:

1) Un robot non può danneggiare nessun essere umano
2) Un robot deve aiutare un essere umano in difficoltà purché la sua azione non contrasti con la prima legge
3) Un robot deve preservare se stesso, purché ciò non entri in contrasto con le due leggi precedenti

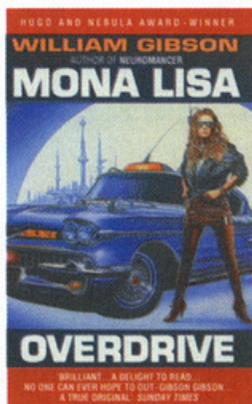
Queste leggi sono state usate come spunto per molte opere cinematografiche e fumettistiche, ma, se volete saperne di più, vi consiglio vivamente di leggere il libro di Asimov "Io, Robot" che, insieme alla "Trilogia della Fondazione", rappresenta l'apice dell'opera letteraria di questo autore.

asimov
I, Robot

L'interno di un vulcano è caratterizzato da continue colonne di fuoco che vi intralceranno non poco.

La creazione del Super Thief, un robot-ladro che si impadronirà di un chip estremamente importante

"Un consiglio per chi soffre di mal di mare: data l'aumentata estensione dei livelli e la maggiore ampiezza delle stanze, è meglio munirsi di qualche rimedio efficace..."

La struttura delle missioni è profondamente cambiata rispetto ai primi due titoli, non dovrete sempre fare le stesse cose. Prima era sufficiente trovare la chiave blu, poi quella gialla e infine quella rossa; poi bisognava attivare l'autodistruzione del generatore e riuscire a fuggire prima che questo esplodesse. Ora gli obiettivi sono molteplici, è stata solidificata la storia di background, grazie alla stesura di una trama ben precisa: lo scopo finale è, infatti, quello di sconfiggere la PTMC, la **confederazione interplanetaria** in grado ormai di controllare il mondo. Per fare questo dovrete affrontare missioni di difficoltà crescente caratterizzate da numerosi passi intermedi; dovrete distruggere strutture strategiche, liberare personaggi rinchiusi, difendere postazioni alleate e così via. L'aspetto più nuovo di *Descent 3* è proprio questo, i ragazzi della Outrage (che ricordo essere nata dalla scissione della Parallax, autrice dei primi due) sono riusciti a creare nuovi stimoli anche per i fan più accaniti, senza intaccare in alcun modo le peculiarità di *Descent* e *Descent 2*, primo fra tutti il particolare feeling che si instaurava tra giocatore e navicella. Il design dei livelli o, per meglio dire, delle locazioni, è ora molto vario e riprende le caratteristiche dei pianeti e degli asteroidi protagonisti della avventura. Le situazioni nelle quali vi troverete invischiati dipenderanno molto dall'ambiente che vi circonda; facciamo un esempio: in uno dei primi livelli vi ritroverete a Seoul, sede della PTMC, la vostra ubicazione iniziale sarà nei tunnel della metropolitana e dovrete eliminare i nemici sincronizzando i vostri movimenti con i passaggi dei treni. Una volta all'aperto, la situazione cambierà drasticamente, i nemici nascosti dietro ai palazzi della città sono all'ordine del giorno; sarà quindi necessario imparare a non farsi sorprendere dagli attacchi improvvisi dei robot avversari.

Confederazioni Interplanetarie dalle risorse infinite? Beh, una spiegazio-ne ci sarebbe e si trova all'origine della nascita del termine Cyberpunk. Fu infatti William Gibson, scrittore contemporaneo, a teorizzare il futuro Cyberpunk come noi tutti lo conosciamo oggi. Gli hacker, la presenza di megacorporazioni, il ciberspazio e così via sono tutte componenti dei suoi splendidi romanzi (come "Neuromancer" "Count Zero" e "Monnalisa Overdrive" per citarne alcuni), che tutti gli appassionati di informatica dovrebbero seriamente leggere.

Il compito risulterà più agevole se vi ritroverete dispersi nei cunicoli di una miniera, lì vi basterà aprirvi la strada a colpi di Vauss Gun o di Napalm Rocket, utilizzando con la dovuta perizia i **postbruciatori** che vi garantiranno una spinta aggiuntiva per qualche secondo. Probabilmente molti di voi si saranno domandati che diavolo di armi fossero le due appena citate; interrogativo lecito, dal momento che l'arsenale a vostra disposizione è stato allargato e migliorato.

I postbruciatori presenti in Descent 3 hanno poco a che spartire con quelli usati nei veri velivoli. In realtà, tali dispositivi sono applicati ai motori a reazione. La loro funzione è quella iniettare carburante direttamente sulle turbine a reazione, producendo di conseguenza un'esplosione che genera a sua volta una spinta maggiore rispetto alla normale erogazione di potenza. Il loro utilizzo è in ogni caso molto limitato dato l'alto consumo di carburante.

La Pyro-GL, la mitica navicella, compagna di tanti viaggi in miniera

Concussion Missile sono difficili da usare e poco potenti, anche se all'inizio risultano molto utili.

Il vecchio e sempre utile laser a quattro livelli è stato sostituito da un più moderno Super Laser, mentre sono rimasti il Plasma, il Fusion, gli Smart Missile e il grande e potentissimo Mega Missile, giusto per citarne alcuni. Alcune armi nuove sono veramente devastanti, vi consiglio, infatti, di provare il Napalm e il Black Shark Missile, quest'ultimo difficile da trovare ma sicuramente efficace. Un'ulteriore novità è rappresentata dalla possibilità, proseguendo con le missioni, di salire a bordo di altre navicelle. La Phoenix è la prima che vi sarà offerta, ma io vi consiglio di restare fedeli alla Pyro-GL, come si può tradire la compagna di tante avventure? I robot, disseminati a decine nelle diverse locazioni, sono più cattivi e meno intenzionati a lasciarvi passare, soltanto una discreta abilità nel controllo della navetta vi consentirà di averne ragione. Proprio quest'ultimo aspetto è stato uno degli inconvenienti dei primi due titoli; molti videogiocatori si sono lasciati impressionare dalla non immediata semplicità di navigazione.

Il sistema di controllo è rimasto invariato, quindi i vecchi appassionati si troveranno perfettamente a loro agio; i nuovi invece, non devono lasciarsi impressionare dalla apparente difficoltà, vi posso assicurare che dopo poche sessioni di gioco acquisirete una certa padronanza del "mezzo".Un consiglio per chi soffre di mal di mare: data l'aumentata estensione dei livelli e la maggiore ampiezza delle stanze, con conseguente massa di poligoni roteante, è meglio munirsi di qualche rimedio efficace... Ne sconsiglio invece l'uso alle persone con scarso senso **dell'orientamento**, ora le mappe sono veramente gigantesche e pare che i programmatori si siano divertiti a creare degli intricatissimi dedali. Sì, c'è sempre l'automap tridimensio-nale, ma a mio parere riesce nel non difficile compito di confondervi ancor di più le idee; meglio forse accettare l'aiuto del Guidebot, un piccolo robottino pronto a togliervi le castagne dal fuoco nelle situazioni più intricate e in grado di trovare la giusta direzione al posto vostro, anche se io vi sconsiglio di usufruirne, perdereste il gusto della esplorazione. La sezione multiplayer, da sempre punto di forza di *Descent* è stata ulteriormente ampliata con l'aggiunta di nuove modalità, vediamole in dettaglio, ricordando che è possibile qualsiasi tipo di collegamento voi preferiate. Anarchy corrisponde alla classica modalità deathmatch, quindi tutti contro tutti in una delle apposite arene usufruendo dei power-up che a scadenze regolari vengono buttati nella mischia. Co-op vi offre invece la possibilità di completare i classici livelli con l'aiuto di uno o più colleghi umani, giusto per facilitarvi un po' il compito. Capture the Flag è forse la modalità più in voga del momento: da due a quattro squadre si affrontano a viso aperto nel tentativo di portare il vessillo avversario all'interno della propria base. Entropy è una novità, per la verità un po' macchinosa, bisogna infatti trasportare dei virus all'interno della base avversaria tenendo presente che il trasporto di due virus verrà consentito soltanto dopo aver distrutto almeno un avversario. Con cinque virus al suo interno una stanza nemica verrà infettata, quindi, contando tre stanze, vi basteranno quindici virus per vincere. Hoard è una guerra all'ultimo Orb, ovvero dei piccoli oggetti che abbandonano le navi nemiche dopo la loro distruzione, raccoglierne due o più e portarli nelle apposite aree vi permette di guadagnare dei punti. Infine, in Monsterball vi troverete coinvolti in una vera e propria partita a pallone, nella quale lo scopo è spingere la palla verde all'interno della porta del

Se pensate che Descent 3 possa farvi perdere **l'orientamento**, con ogni probabilità non avete mai guardato con attenzione alcuni disegni di M.C. Escher (1898 – 1972), artista olandese famoso per i suoi studi di geometria all'interno delle sue opere. Guardare una di queste opere da un senso di confusione notevole, visto l'uso che Escher riusciva a fare di prospettive ed elementi tridimensionali, come potete facilmente vedere nell'immagine (il titolo dell'opera è "Relatività"), tratta da un archivio che potrete trovare all'indirizzo: **www.escher.freeserve.co.uk/escher/**.

Alcuni robot sono equipaggiati con la Napalm Gun, arma terrificante che incendia tutto ciò che incontra.

Non sono molto frequenti le situazioni tranquille, piuttosto, è più facile assistere a scene simili.

GAUGE

90 SINGLE PLAYER

8 MULTIPLAYER

What U Need

Le specifiche minime prevedono almeno un Pentium 200 MHz, 32MB di RAM e una scheda acceleratrice con almeno 4MB. È però consigliato un sistema con processore Pentium II 300 o equivalente, 64MB di RAM e una scheda acceleratrice 3D dell'ultima generazione, meglio se con 8MB di RAM per le texture. Descent 3 è stato provato su un Pentium II 450 MHz con 128 MB RAM e una Voodoo2 con 12 MB; prestazioni ottimali ed eccellente qualità grafica.

Alternative

Forsaken (Acclaim)
L'unico tentativo, ben riuscito, di proporre un titolo simile a Descent; purtroppo non è mai riuscito a creare quel feeling particolare che univa il giocatore alla propria navicella.

Descent/Descent 2 (Interplay)
I primi due episodi sono i più accreditati rivali di un videogioco che non ha eguali; se non li avete mai giocati, vi consiglio di procurarveli, col supporto per le schede 3D, grazie ad appositi patch, rimangono attuali e coinvolgenti.

Gli attacchi vi possono arrivare da qualsiasi direzioni, quindi occhi bene aperti e cercate di viaggiare vicino alle pareti.

Districarsi tra i tunnel della metropolitana di Seoul è uno dei passaggi più difficili di tutto il gioco.

proprio colore. Indubbiamente, è stata posta molta cura nella realizzazione del multiplayer, dimostrazione ne è anche Parallax Online, un server su Internet creato secondo lo schema di Battle.net della Blizzard. Ultime note per le caratteristiche tecniche: assolutamente di primo livello, le schede acceleratrici sono supportate alla grande e gli effetti di luce non si contano neanche, per non parlare della fluidità dei movimenti. Davvero un gran videogioco, penso che le foto siano sufficienti a dimostrarlo.

Per concludere, un plauso anche a tutto quanto si può ascoltare, effetti sonori e musiche sono veramente eccezionali, vi consiglio un buon impianto stereo per goderne appieno. Il vecchio e sempre utile laser a quattro livelli è stato sostituito da un più moderno Super Laser, mentre sono rimasti il Plasma, il Fusion, gli Smart Missile e il grande e potentissimo Mega Missile, giusto per citarne alcuni. Alcune armi nuove sono veramente devastanti, vi consiglio, infatti, di provare il Napalm e il Black Shark Missile, quest'ultimo difficile da trovare ma sicuramente efficace. Un'ulteriore novità è rappresentata dalla possibilità, proseguendo con le missioni, di salire a bordo di altre navicelle. La Phoenix è la prima che vi sarà offerta, ma io vi consiglio di restare fedeli alla Pyro-GL, come si può tradire la compagna di tante avventure? I robot, disseminati a decine nelle diverse locazioni, sono più cattivi e meno intenzionati a lasciarvi passare, soltanto una discreta abilità nel controllo della navetta vi consentirà di averne ragione. Proprio quest'ultimo aspetto è stato uno degli inconvenienti dei primi due titoli; molti videogiocatori si sono lasciati impressionare dalla non immediata semplicità di navigazione. Il sistema di controllo è rimasto invariato, quindi i vecchi appassionati si troveranno perfettamente a loro agio; i nuovi invece, non devono lasciarsi impressionare dalla apparente difficoltà, vi posso assicurare che dopo poche sessioni di gioco acquisirete una certa padronanza del "mezzo".

Se ti guardi allo specchio, vedrai solo il tuo nemico

UNREAL TOURNAMENT

Di Carlo Barone

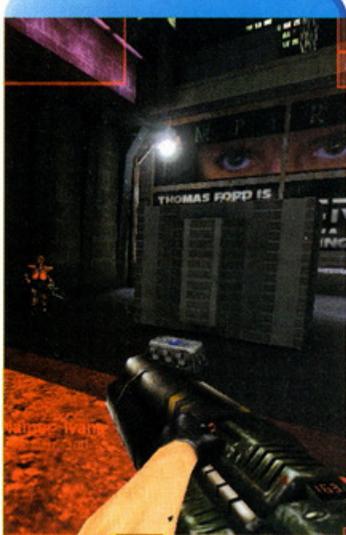
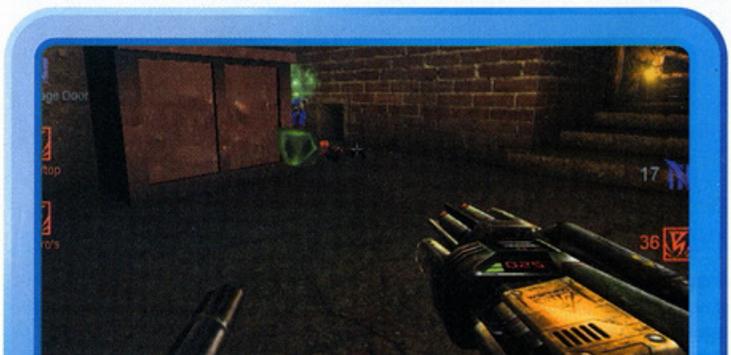
L'interminabile ricerca di un nemico, di un obiettivo da abbattere, di qualcuno da dominare potrà mai avere fine? Forse no, ma alla Epic vogliono darvi il modo di sfogarvi... in tutta tranquillità...

www.unrealtournament.net
Editore: GT Interactive
Sviluppatore: Epic Megagames
Distributore: Halifax

Tanto per entrare in merito del tempo libero dei nostri governanti, vorrei ricordare un disegno di **legge**, comunicato il 29 ottobre 1998 al Senato e attualmente ancora in corso di valutazione, che riguardava proprio i videogiochi... il simpatico Senatore Athos De Luca ha, infatti, proposto di rendere fuorilegge e penalmente perseguibile chiunque "produca, importi o commercializzi sul territorio nazionale" videogiochi che contengano fatti o scene riconducibili a reati secondo il nostro codice penale. Se questo disegno diventasse legge, con ogni probabilità circa l'80% dei giochi sarebbe illegale in Italia... Ritengo non sia necessario fare alcun tipo di commento.

Una volta conquistata una postazione nel "Domination" potrete assegnarne la difesa a uno dei bot vostri compagni.

Potreste forse negare che, a causa dei ritmi della società odierna, tutti noi viviamo in un costante stato di stress, di alienazione e di competizione con chi ci sta vicino, sia egli un collega di lavoro, un vicino, un burocrate, o persino un amico? Credo siano in pochi a non riconoscersi in questo stato di cose e, se esistono, li invidio sinceramente... ma proprio perché siamo giunti a questo punto nell'evoluzione sociale, è lecito cercare metodi di sfogo di ogni tipo. Il videogioco è uno, con tutto il bene e il male che porta con sé; e quale aspetto di un videogioco può esprimere al meglio questa funzione se non il multiplayer? Il gusto di affrontare l'essere umano "che sta dall'altra parte" senza sottostare a nessuna **legge**, nessuna convenzione al di là di quelle che il gioco stesso ci impone? L'avversario può essere chiunque e noi stessi possiamo dargli l'aspetto o la fisionomia che vogliamo, l'unica cosa che conta è vincere... vincere arrivando a dominare l'altra intelligenza umana e dimostrando chi è il più forte. Sfortunatamente, però, tutto questo non è sempre possibile, anzi, a voler essere onesti i giocatori che possono dilettarsi in Italia con questo tipo di gioco sono una minoranza, a causa di infrastrutture non adeguate (come connessioni Internet troppo lente o l'impossibilità economica di crearsi una rete in casa); già, il multiplayer può essere considerato come l'apice del divertimento elettronico, ma, di contro, richiede un impiego di mezzi che non tutti possono permettersi. Cosa pensereste, dunque, se vi dicessi che qualcuno ha cercato di fare un prodotto con l'intenzione di dare questo feeling a chiunque, che potesse vantare un'intelligenza degli avversari il più vicino possibile a quella umana e che fosse specificamente pensato per il multiplayer? Vi stupireste, probabilmente, ma fareste male, perché queste sono proprio le intenzioni di *Unreal Tournament*. Sfruttando lo stesso motore grafico di *Unreal*, eletto nel 1998 quale migliore sparatutto dell'anno, le intenzioni del team di sviluppo della Epic Megagames erano di realizzare un prodotto che potesse contare su avversari virtuali, chiamati **Bot**, da poter usare all'interno di partite in multiplayer simulate sullo stesso computer. In pratica, vi troverete all'interno di vere e proprie sfide con un numero di avversari variabile da uno a dieci. Il livello di programmazione dell'intelligenza artificiale di questi alter ego al silicio è veramente incredibile: infatti, non solo si occuperanno di cercare di eliminarvi nel modo più veloce possibile, ma anche terranno dei comportamenti diversi e, soprattutto, cercheranno di agire nella maniera più adatta alla situazione.

Il termine **bot** (troncamento del completo "robot") è entrato nel gergo comune per indicare i combattenti controllati da un'intelligenza artificiale. UT non è certo il primo titolo a farne uso, ma è sicuramente quello che ne ha spinto le funzionalità al massimo. È interessante notare come lo studio della IA a livelli avanzati (come gli androidi dei film di fantascienza per intenderci) sia una branca piuttosto oscura... la maggior parte delle ricerche, anche nel campo dei famosi computer biologici, verte all'ottimizzazione dei processi di lavoro tramite capacità analitiche e sintetiche... Gli esperimenti più noti, nel tentativo di creare una vera IA, si possono trovare al MIT (**www.ai.mit.edu/index.html**) dove, per esempio, alcune ricerche vertono allo sviluppo di un robot umanoide, chiamato Cog.

Il lanciamissili è un arma devastante, ma non usatelo da vicino, o ne pagherete le conseguenze!

Le conversazioni non sono solo coreografiche, ma vi potranno anche aiutare a gestire meglio la vostra squadra.

In un qualunque momento potete controllare la posizione dei membri della vostra squadra spostando la telecamera su di loro.

Con lo Sniper Rifle potrete difendere facilmente posizioni e dare un ottimo supporto ai vostri compagni.

Li ingaggerete in combattimento ravvicinato? Bene, passeranno subito all'arma adatta... Rimarranno senza armatura? Andranno subito a cercarne una, magari soffiandovela da sotto il naso (e, credetemi, non c'è nulla di più fastidioso che farsi rubare un power up da uno "stupido" Bot)... Vi assicuro che di esempi potrei farne a migliaia e che gli sforzi per dare un comportamento "umano" a questi combattenti sono stati davvero immani. Pensate, poi, che il loro atteggiamento varierà a seconda del vostro modo di giocare e del tempo che passeranno all'interno dell'arena in cui starete combattendo. Infatti, il loro livello di abilità ne indicherà essenzialmente la conoscenza delle strategia di attacco, della locazione degli oggetti e della geometria della mappa, tutti dati che sapranno ben sfruttare a loro favore per avere la vostra pelle, ma, nel caso in cui abiliterete l'apposita opzione, il loro livello di gioco sarà piuttosto la loro conoscenza di base, che amplieranno autonomamente durante il gioco. Discorso a parte merita, invece, il caso in cui siano vostri alleati: se lasciati a se stessi cercheranno di seguire delle linee logiche di azione (difendere la base, andare a rubare la bandiera se non lo sta facendo nessun altro, coprirvi le spalle se state fuggendo da un gruppo di avversari assatanati e così via...), ma in un qualunque momento, potrete richiamare un comodo menu per impartire loro precisi ordini come mantenere la posizione, difendere la base o coprirvi le spalle. Lo stesso menu vi potrà essere d'aiuto nel caso vorrete insultare i vostri nemici, non tanto per divertimento, ma, magari, per distrarli da qualche vostro compagno in difficoltà. Insomma, tutto è stato pensato, creato e fatto per cercare di simulare il più minuziosamente possibile un'esperienza multiplayer e, di riflesso, anche la modalità single player è stata adattata a questa scelta. Oltre, infatti, alle sessioni di pratica libera, dove potrete organizzare a vostro piacimento una partita decidendo il numero di Bot e il tipo di gioco a cui volete partecipare, il corpo principale di *Unreal Tournament* è composto dal torneo vero e proprio che "sostituisce" il classico gioco singolo. Non avrete nessuna storia che vi farà sentire prota-gonisti di un film, nessun mondo da salvare, nessun puzzle da risolvere... solo una serie di arene a difficoltà crescente, divise tra le cinque modalità di gioco che *UT* offre.

"Non avrete nessuna storia, nessun mondo da salvare, nessun puzzle da risolvere... può sembrare semplicistico, quasi banale, ma, vi assicuro, dannatamente divertente e impegnativo"

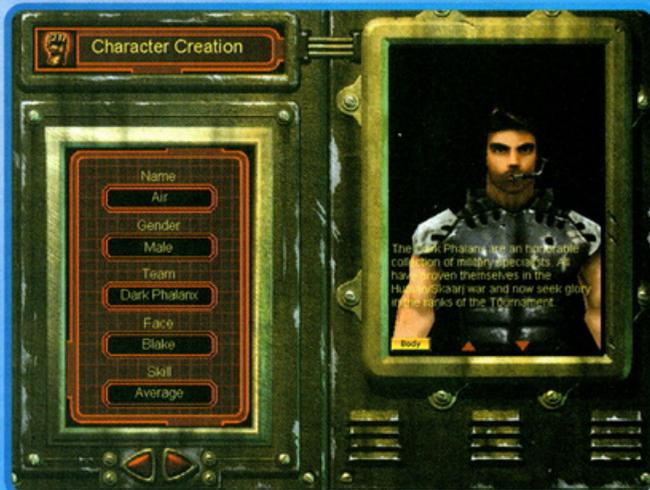
Le strutture architettoniche sono assolutamente spettacolari, oltre che ben disegnate per le sfide multiplayer...

Quando realtà e finzione collimano

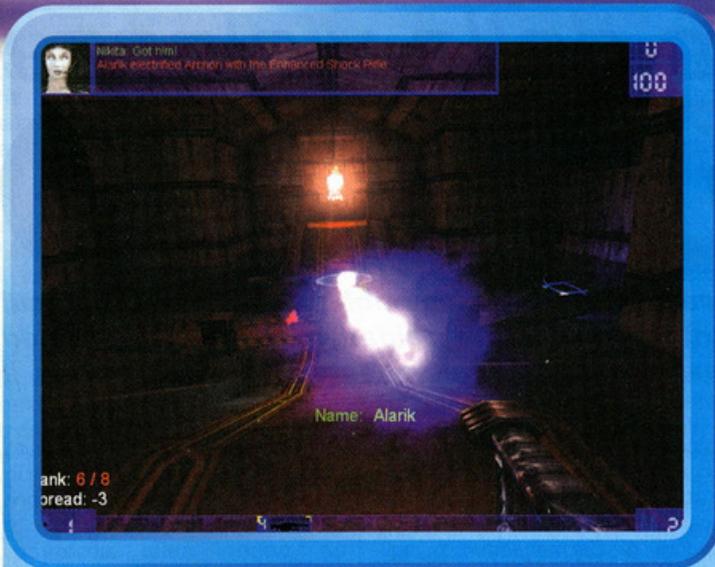
Sapevate che esistono persone che, al posto di provare il multiplayer virtuale, hanno deciso di farlo dal vero, in modo, però, che nessuno si faccia male (o almeno non tanto)? Si chiama "Soft Air" e sta diventando uno "sport" molto seguito, anche nel nostro paese. Di cosa si tratta? Semplice, di una vera e propria simulazione di guerra, o guerriglia, negli ambienti più disparati, utilizzando riproduzioni di armi da fuoco realmente esistenti. Non stiamo parlando di "semplici" pistole giocattolo ad aria compressa, ma di un vero e proprio armamentario che farebbe invidia ai migliori eserciti internazionali. Una visita in un negozio specializzato vi permetterebbe di osservare riproduzioni di fucili e mitragliatori (alimentati a elettricità) capaci di prestazioni incredibili, oltre ad altri simpatici gadget quali mine antiuomo, lanciagranate e persino fucili da cecchino capaci di colpire un bersaglio a mezzo chilometro di distanza. Ma come funziona il tutto? Beh, le regole variano da organizzazione a organizzazione: potreste partecipare a una sfida a squadre, alla riproduzione di assalti di forze speciali e, perché no, a una partita realistica di "Capture the Flag" in mezzo a un bosco. Tutti i colpi sono a vernice, in modo che si sappia sempre quando un nemico viene abbattuto, ma soprattutto è fondamentale indossare opportune protezioni per evitare danni seri. Tutte le partite devono, in ogni caso, essere autorizzate e regolamentate dalle rispettive federazioni. In Italia è la FISA (Federazione Italiana Soft Air, **www.fisoftair.it**) a occuparsene; mentre se vi interessa qualche informazione in più potreste recarvi a **www.geocities.com/Yosemite/ 7659/shome.htm**, oppure consultare un accurato catalogo di armi a **www.tokyo-model.com.hk/index_e.html**.**Softair.tif**

La maggior parte degli strumenti di **eliminazione** di UT è stata presa direttamente dal suo predecessore. Al di là del restyling grafico, comunque, non sono mancate aggiunte ed eliminazione. Degna di nota è l'introduzione del Redeemer, una sorta di missile nucleare che disintegra tutto ciò che si trova nel suo raggio di esplosione. Il bello è che potrete persino prendere il controllo in prima persona dei suoi colpi, utilizzando lo sparo secondario dell'arma.

Può sembrare semplicistico, quasi banale, ma, vi assicuro, dannatamente divertente e impegnativo. Ogni arena, a seconda della specialità che la caratterizza, avrà un diverso obiettivo: un certo numero di frag, una quantità di catture della bandiera avversaria, il mantenimento (o la conquista) di una certa posizione, ma l'aspetto che conterà sempre sarà **l'eliminazione** del vostro avversario. A questo proposito, le modalità di gioco saranno cinque (e prima di passare alla successiva dovrete completare un certo numero di arene nella precedente): il classico Deathmatch, Capture the Flag, Assault, Domination e Last Man Standing. Mentre i primi due hanno bisogno di ben poche spiegazioni, gli altri tre sono piuttosto innovativi e meritano un'attenzione particolare. In Assault, essenzialmente a squadre, dovrete adempiere a una determinata missione che potrà variare dall'ingresso in una particolare stanza o la distruzione di uno o più precisi oggetti; in quest'ottica, una squadra si occuperà della difesa dell'obiettivo, l'altra dell'assalto... semplice e molto d'effetto, soprattutto viste le frequenti citazioni da produzioni cinematografiche. Domination, invece, vi vedrà impegnati, sempre a squadre, in una lotta per il predominio prolungato di punti focali della mappa, con un indicatore colorato che ne determinerà il controllo, in modo da accumulare abbastanza punti e raggiungere il tetto richiesto. Last but not least, *UT* offre Last Man Standing che potrebbe essere visto come una sorta di Deathmatch al contrario: in effetti, non saranno contate le vostre uccisioni, ma le vostre morti... superate un certo numero di "diparite" e sarete fuori dal gioco... restate in piedi fino all'ultimo e sarete proclamati vincitori. Naturalmente, tutte queste modalità saranno riportate identiche anche nelle partite in multiplayer, per le quali *UT* offre un ampio supporto (anche se solo via protocollo TCP/IP, sia esso Internet o locale) con l'aggiunta di un ulteriore gioco, chiamato "Instantgib Deathmatch". In questa modalità, non troverete né power-up, né armi, ma tutti avranno un'arma standard (lo shockrifle) con un solo tipo di fuoco, mentre per uccidere gli avversari vi basterà un singolo colpo; semplice, frenetico e molto divertente.

Il sistema di ordini è piuttosto facile da utilizzare, sempre che lo facciate in momenti non troppo concitati.

Personalizzare il proprio alter ego digitale è sempre un'opzione gradita, per quanto non del tutto necessaria.

Al termine di ogni partita otterrete un dettagliato report sull'operato dei giocatori.

La potenza del motore grafico di UT è davvero notevole, ma ha un costo piuttosto alto in termini di hardware.

L'Instantgib deathmatch è una valida aggiunta al multiplayer di Unreal Tournament, non che ce ne fosse bisogno...

What U Need

Vi consigliamo almeno un P200 con Voodoo 2 e 32 Mbyte di Ram. Ma avere a disposizione un P2-300, 64 Mbyte di Ram e una scheda di nuova generazione ve lo farà sicuramente godere al massimo. Sono inoltre supportati tutti i tipi di audio tridimensionale esistenti tramite accelerazione hardware.

Alternative

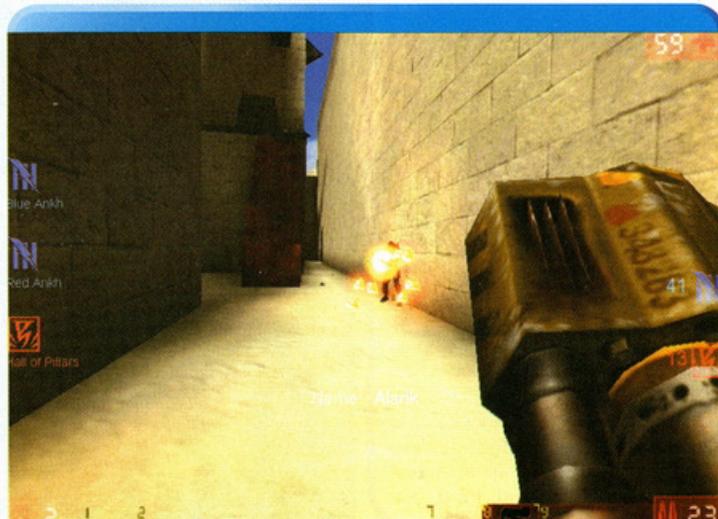
Half Life (Sierra)
Forse il primo sparatutto in soggettiva a presentare un'esperienza di gioco singolo davvero coinvolgente e realistica. Molto bello il multiplayer (soprattutto dopo l'introduzione di Team Fortress), ma non ai livelli di *Unreal Tournament*.

Quake 2 (Activision)
Il gioco multiplayer per eccellenza, soprattutto vista la grande capacità di essere personalizzato. Ancora oggi molti appassionati inventano nuovi Mod e livelli... in attesa dell'uscita di *Quake 3*...

Se non avete voglia di utilizzare **Utility** esterne per cercare partite in rete, UT si offrirà di farlo per voi, grazie a un programma a lui interno. Come potete vedere dall'immagine, non solo si occuperà di cercare i server dedicati e non, ma persino di suddividerle per modalità e di fornirvi aree di discussione o di chat, o punti di interesse per leggere novità riguardanti il gioco.

Appassionati di **statistiche** o assidui frequentatori di amici che ricordano sempre di aver vinto l'ultima fraggata (anche quando voi ricordate il contrario)? Bene, con UT sarete soddisfatti, visto che il programma provvederà autonomamente a generare le statistiche dei vostri ultimi incontri in formato html, secondo gli standard dettati dal sito americano ngStat (**www.netgamesusa.com**). Potrete così creare vere classifiche con i vostri amici o entrare nei ranghi di una classifica mondiale studiata apposta per UT (**ut.ngworldstats.com**).

Incluso nell'interfaccia è disponibile una **utility** per la ricerca dei giochi in remoto, la possibilità di lanciare un server dedicato, un generatore html di **statistiche** e, chicca notevole, viene consentito l'utilizzo dei Bot in una partita di questo tipo (questo significa che potrete lanciarvi in giochi a squadre anche se sarete soli contro un amico... i Bot saranno i vostri compagni e voi ne acquisirete il comando). Questo estensivo supporto, che vanta inoltre un'ampia e intuitiva gamma di possibilità di personalizzazione dei parametri di gioco, unito a una lunga serie di ottimizzazioni al motore grafico rispetto al precedente *Unreal*, rende la modalità multiplayer un eccellente metodo per prolungare la vita di questa versione *Tournament*, ma sarebbe stato una vergogna il contrario, visti gli obiettivi preposti. Dal punto di vista grafico ci troviamo di fronte a un vero e proprio gioiello... Il motore del suo predecessore, tanto esoso quanto visivamente appagante, è stato addirittura migliorato, soprattutto nell'impatto visivo delle texture, ora molto più definite, e nell'aggiunta di nuovi giochi di luce ed effetti grafici; il risultato è eccellente e, allo stato attuale delle cose, migliore di qualsiasi altro prodotto disponibile, almeno fino alla concretizzazione dello spettro di *Quake3*, seriamente intenzionato a riprendersi lo scettro di miglior titolo multiplayer mai apparso. Insomma, *Unreal Tournament* è un gioco che chiunque dovrebbe provare, non solo tra i più accaniti "fraggers", ma anche tra coloro che odiano i giochi di questo tipo... potrebbero scoprire una pericolosa dimensione di gioco, capace davvero di dare dipendenza...

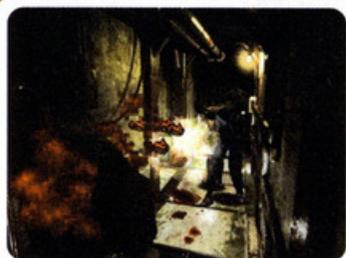
Il fascio del pulse laser è in grado di fermare anche alcuni proiettili avversari, come i missili.

Il Flak Cannon è probabilmente l'arma più potente del gioco: letale da vicino quanto a distanza.

Il fascino discreto della violenza

KINGPIN

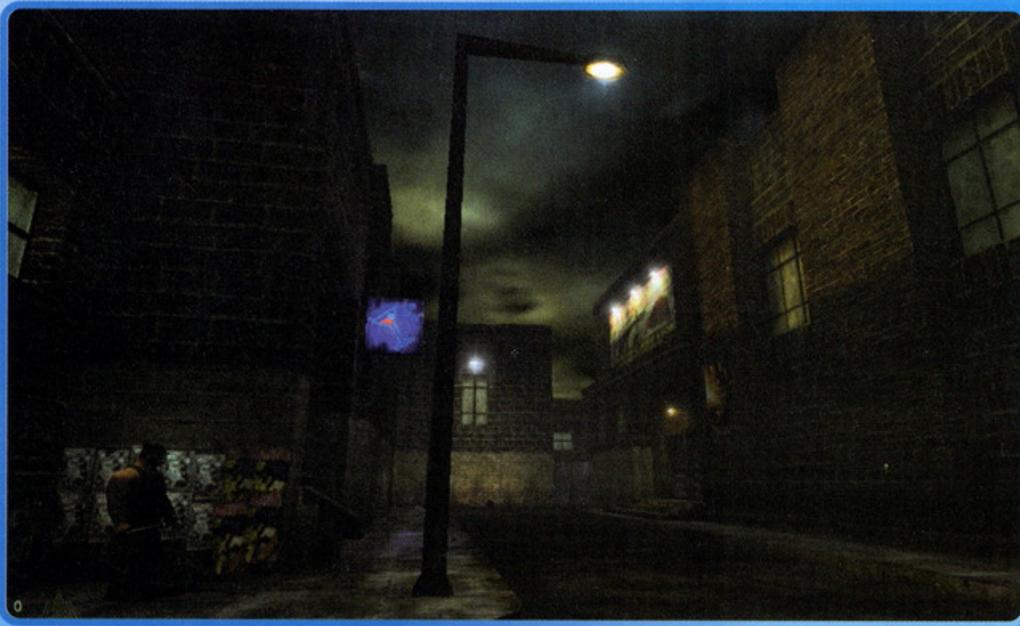
Di Andrea Maselli

Ci sono quartieri in cui neppure la polizia osa entrare. Strade e vicoli abbandonati da Dio in cui la violenza è l'unico mezzo per sopravvivere, mentre una pistola saldamente impugnata è un modo come un altro per affermare la propria esistenza. Ebbene, questo potrebbe essere il vostro regno... Forza, sorridete!

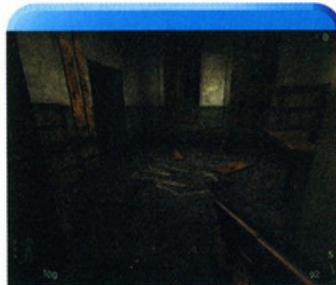
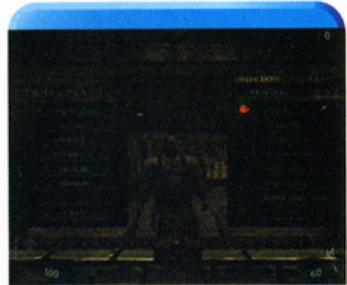
www.urbangangsta.com
Editore:Interplay
Sviluppatore:Xatrix
Distributore:Halifax

Lo scorso giugno, la Guardia di Finanza, su ordine della pretura di Roma ha proceduto a sequestrare tutte le copie di Resident Evil e Resident Evil 2 presenti sugli scaffali di oltre 350 negozi in tutt'Italia, presumibilmente per darle in pasto ai **roghi** dell'inquisizione. I due periti del pubblico ministero che ha disposto il sequestro – il criminologo Francesco Bruno e il neuropsichiatra Giampaolo Nicolais – parlarono addirittura di un "grave e immediato rischio per la salute e l'integrità fisica dei fruitori...Sta di fatto che il 7 luglio, il tribunale della libertà di Roma ha disposto il dissequestro dei due videogiochi con la seguente motivazione "Non sussiste alcun ambito di competenza del giudice penale: la difesa dell'integrità psichica dei bambini minori di 11 anni deve passare attraverso altri presidii, primi fra tutti la famiglia" Le accuse della procura sono poi state bocciate una ad una: il gioco "non è osceno", "non offende il sentimento morale dei minori", "non è idoneo a costituire incitamento alla corruzione, al delitto o al suicidio"...non si può dire che metta in pericolo "la salute o la sicurezza dei giovani fruitori" o possa provocare "un danno neurologico". Buon senso-Benpensanti, 1 a 0...

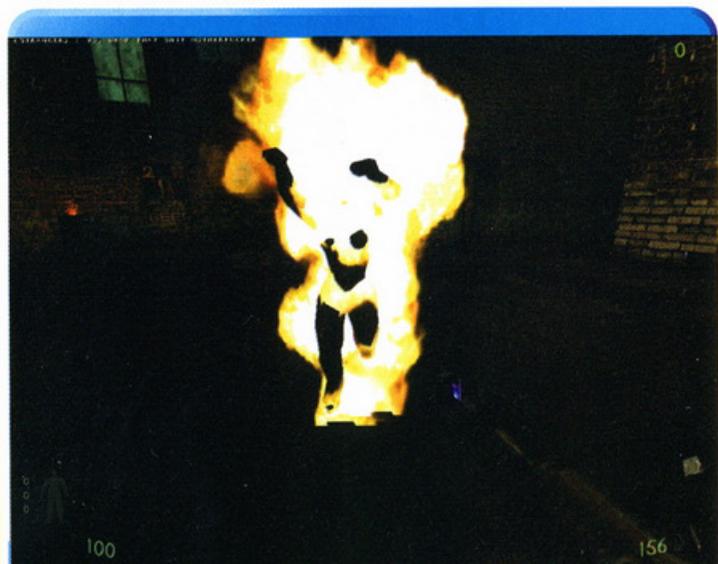
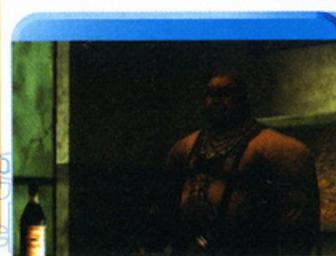
Probabilmente qualcuno avrà già sentito accennare al problema della violenza nei videogiochi. Se non altro perché vi sarà stato costretto dai fiumi di inchiostro e dalle slavine di parole che negli ultimi tempi hanno invaso i media, travolgendo ogni parvenza di buon senso. Emeriti sociologhi, politici sprovveduti e benpensanti dell'ultim'ora hanno menato fendenti a destra e a manca, stigmatizzando ciò che a malapena conoscono e invocando una censura di stampo sud-americana. E se i poveri zombie di *Resident Evil* sono stati sufficienti per dar il via a **roghi** sulla pubblica piazza, ci riesce davvero difficile immaginarci come potrà essere accolto dal popolo della strada questo *Kingpin*. In effetti, dopo aver dedicato appena una mezz'oretta di gioco al nuovo sparatutto 3D della Xatrix, è impossibile non lasciarsi sfuggire un sorrisetto di compatimento per tutti coloro che si sono scandalizzati di fronte agli "inermi" pedoni di *Carmageddon* o agli "sventurati" poliziotti di *Grand Theft Auto*. Se già quest'ultimo titolo fu definito "una scuola del crimine", quale luogo comune dovranno inventare i giornalisti per descrivere oggi tutta la miseria e lo squallore dell'universo iperviolento magistralmente tratteggiato dai ragazzi della Xatrix? Ma non è più tempo di domande...

Ennesimo rappresentante dell'infinita stirpe degli sparatutto in soggettiva, *Kingpin* è stato interamente sviluppato sulla base del motore grafico di *Quake II*. Un'osservazione che potrebbe apparire di scarsa rilevanza, se non fosse che, a partire da una tecnologia relativamente antiquata, alla Xatrix hanno saputo ricostruire un immaginario collettivo che colpisce il giocatore con la violenza e l'efficacia di un pugno nello stomaco. Abbandonate le atmosfere gotiche o futuribili che hanno fatto la fortuna del genere, *Kingpin* ci scaraventa in una periferia urbana che definire degradata è un delicato eufemismo. Qui, lungo luridi vicoli punteggiati da falò improvvisati e osceni graffiti, si danno battaglia i reietti di un'umanità abbandonata a se stessa: spietate gang e delinquenti comuni lottano per il controllo di ogni traffico criminoso senza esclusione di colpi. Tra questo gruppo di disperati c'è anche Thug, l'alter-ego del giocatore, fermamente deciso a scalare le gerarchie dell'organizzazione dominata dallo spietato e sovrabbondante Kingpin.

La scarsa efficacia delle armi invita a usare una certa prudenza nell'approccio magari evitando le cariche a testa bassa, per privilegiare una più efficace e salutare politica tipo "lancia il sasso e nascondi la mano".

La grafica di grande atmosfera è l'aspetto meglio riuscito di Kingpin. Osservare per credere...

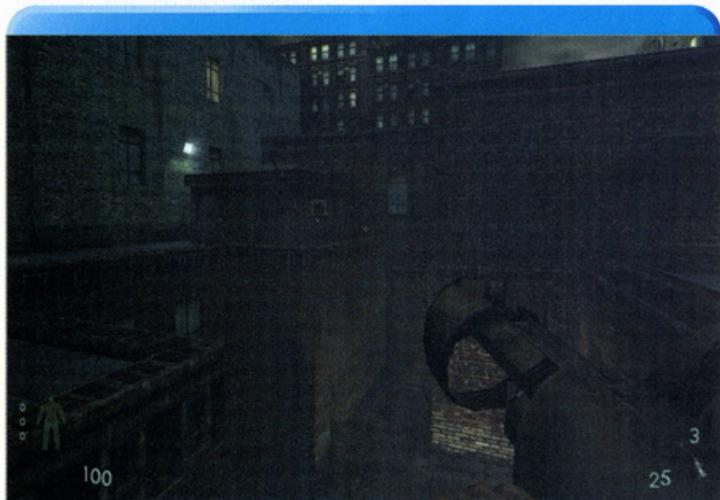
Il lavoro di caratterizzazione al quale i programmatori e i designer hanno saputo dar vita ha dell'incredibile: una grafica sontuosa e un livello di dettaglio assolutamente inedito si trasformano, quasi per incanto, in un'atmosfera dark e decadente che pare presa a prestito dalla filmografia di **Tarantino** e che rifà il verso ora a "Colours" ora a "Scarface". La spasmodica volontà di aderire perfettamente all'immaginario cinematografico legato ai "gangster", fa sì che nessun aspetto sia stato trascurato. Le immagini eloquenti e "incrostate di sporcizia", vengono contrappuntate da una colonna sonora (Cypress Hill) che oscilla tra il rock duro e il rap di denuncia, quello che nei ghetti di Harlem e del Bronx costituisce ormai un vero e proprio linguaggio. Linguaggio, già... Anche i personaggi di *Kingpin* ne hanno uno, ed è il più osceno che ci si possa immaginare: dalle labbra di ogni singolo individuo presente nel gioco sgorga incessantemente un vero e proprio fiume di bestemmie e di insulti tali da far arrossire anche l'onorevole Vittorio Sgarbi. L'orecchio attento rileverà la presenza di tutte le possibili variazioni sul tema delle parole "fuck" e "shit", pronunciate con l'enfasi e la strascicata cadenza che ci potrebbe effettivamente aspetterebbe da uno spacciatore afro-americano degli "slum" di Los Angeles. Sebbene la cosa scada rapidamente nel ridicolo – una parolaccia ogni due vocaboli è davvero una densità troppo elevata per risultare credibile –, un simile lessico contribuisce a rendere ancora più credibile l'intera ambientazione. Non possiamo comunque evitare di chiederci come potrebbe suonare una versione localizzata del gioco...! Atmosfere a parte, *Kingpin* introduce anche alcune novità che riguardano le meccaniche di gioco vere e proprie. Complessivamente potremmo dire che il particolare taglio adottato dai designer – sulla falsa riga di quanto già visto in *Half Life* – rende questo titolo un po' più vicino al genere dell'avventura piuttosto che al "frag festival" che ha reso famosi prodotti come *Quake II* o *Unreal*. Oltre a dover risolvere piccoli puzzle necessari allo sviluppo della trama, il giocatore può, per esempio, intraprendere delle scarne conversazioni con tutti gli altri personaggi al fine di ottenere preziose informazioni, oggetti o denaro. Tuttavia, più che di instaurare veri e propri dialoghi si tratta semplicemente di affrontare l'individuo di turno esibendo un determinato atteggiamento, scelto tra i tre possibili: accomodante, neutro, aggressivo. Non necessariamente le buone maniere si rivelano la scelta migliore, tuttavia indugiando sugli insulti si può essere sicuri di favorire una reazione violenta del soggetto interpellato. Un'altra novità (che, comunque, ancora una volta, affonda le proprie radici nell'esperienza della Valve Software) è costituita dalla possibilità di assoldare altri energumeni in qualità di proprie guardie del corpo. Dal momento che in un simile ambiente (ma anche in altri, molto più raffinati) nessuno fa nulla per nulla, gli scagnozzi andranno retribuiti con il denaro che si sarà avuta l'accortezza di raccogliere qua e là: sui tavoli da gioco incustoditi, nelle casseforti custodite e, soprattutto, dai cadaveri degli avversari che giacciono esanimi in attesa che qualcuno li perquisisca accuratamente e li privi di ogni loro, ormai inutile, avere. Agli elementi così reclutati possono poi essere impartiti alcuni ordini tramite un menu in "stile *Wing Commander*": si può, per esempio, far sì che ci coprano le spalle, oppure che attacchino un nemico da noi indicato. In ogni caso bisogna rilevare come i nostri alleati non brillino per intelligenza. Tanto per cominciare hanno la spiccata tendenza a intralciarci il cammino, frapponendosi tra noi e il luogo che desideriamo raggiungere, e, come se ciò non bastasse, spesso rimangano intrappolati da un ostacolo e tocca a noi andare a riprenderli per mano, quasi fossero dei bambini troppo cresciuti. Quando poi ci si addentra in una nuova locazione che deve essere caricata in memoria dal computer, a volte capita che perlomeno uno degli scagnozzi del giocatore non ce la faccia e rimanga confinato nell'ambientazione precedente: anche in questo caso è necessario tornare indietro per andare a ripescarlo...

Scene di ordinaria violenza. La barra d'acciaio non è l'arma più efficace per aprirsi un varco.

Una lievissima sensazione che qui dentro, in passato, sia capitato qualcosa di brutto...

King Pin è il primo sparatutto 3D all'interno del quale è possibile acquistare armi.

La storia di Hollywood è popolata da artisti ribelli e il regista Quentin **Tarantino** si è già guadagnato un posto tra i registi fuori dagli schemi grazie a un talento e una personalità uniche nel suo genere. Il suo "Pulp Fiction"ha sconvolto il mondo del cinema guadagnando premi un pò ovunque. Non male per uno che fino a qualche anno fa era un semplice commesso in un negozio di noleggio di videocassette.

Trasformare i nemici in torce umane urlanti è un piacere sadico destinato ai palati più "raffinati".

L'evolversi delle vicende è intermezzato da scene realizzate con lo stesso motore del gioco.

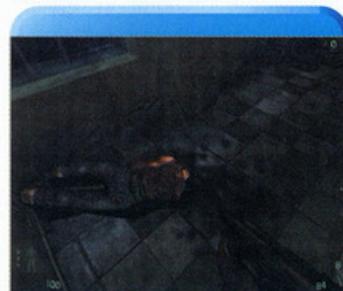
Oltre a offrire variegato assortimento di **armamenti** alquanto realistici, Kingpin offre anche la possibilità di apportare sostanziali modifiche alle armi che sono già in proprio possesso. È il caso, per esempio, della pistola. Inizialmente dotata di un'efficacia risibile, può essere potenziata semplicemente recandosi presso l'armeria e versando l'obolo richiesto per l'upgrade. È possibile modificare l'arma in modo tale da aumentare la sua cadenza di fuoco, dotarla di un caricatore più capiente, o, ancora, trasformarla in una potente "magnum" che finisce per aver ben poco da invidiare al più lento fucile a pompa.

Comunque, se può essere di consolazione (ma ne dubitiamo), neppure i nemici possono essere definiti esattamente dei geni. Oltre ai personaggi talmente presi nel tentativo di aprire una porta da non badare al fatto che li si sta crivellando di colpi, ci sono anche quelli "egoisti", assolutamente indifferenti alla sorte dei loro compagni o a ciò che sta succedendo a un passo da loro: troverete coppie di guardie, potrete far volar via la testa a uno dei due senza che l'altro nemmeno si insospettisca... Gli stessi soldi che è possibile spendere per assicurarsi la fedeltà di un nerboruto omaccione, possono essere anche investiti in **armamenti** o munizioni presso l'apposita "armeria automatica". Purtroppo, proprio a causa del taglio fortemente realistico che si è voluto dare al titolo, le armi sono quanto di meno fantasioso si possa immaginare, con la notevole eccezione del lanciafiamme che permette di riempire rapidamente lo schermo di torce umane urlanti e, quindi, di resti carbonizzati. Stranamente, tutte le armi disponibili in *Kingpin* sono anche molto meno potenti ed efficaci di quanto sarebbe lecito aspettarsi. Le munizioni del lanciarazzi, per esempio, non hanno alcun raggio d'esplosione, per cui è assolutamente necessario colpire il bersaglio in pieno per riuscire a infliggergli qualche danno. Persino usando il lanciafiamme, che parrebbe essere l'"arma definitiva", non si riesce a eliminare l'avversario con un singolo "colpo": nonostante lo sventurato prenda fuoco all'istante, le fiamme che lo avvolgono ben presto si estinguono, ed è necessaria almeno una "seconda passata" per risolvere definitivamente la questione... E proprio la scarsa efficacia delle armi invita all'uso di una certa prudenza nell'approccio al nemico – soprattutto nelle prime fasi del gioco – magari evitando le cariche a testa bassa, per privilegiare una più efficace e salutare politica del tipo "lancia il sasso e nascondi la mano". A proposito di armi c'è poi da dire che in *Kingpin* la sola loro ostentazione costituisce agli occhi di ogni altro personaggio una palese minaccia (potreste dar loro torto?). Ciò significa che saper riporre il fucile al momento opportuno, magari prima di un' "amichevole conversazione", costituisce un'ulteriore variabile strategica che, se ben gestita, può permettere di recuperare utili informazioni anziché scariche di piombo a ogni piè sospinto.

Alla violenza del gioco abbiamo già accennato, ma difficilmente quelle poche parole possono avervi preparato alle visioni da **Grand Guignol** che vi attendono in questo titolo. Alla Xatrix si sono dati un gran daffare per far sì che il giocatore riceva un sostanzioso feedback dalle proprie malefatte. I nemici, per quanto davvero poco vari (rientrano tutti in sole tre categorie: culturisti tatuati, ciccioni tatuati e, *dulcis in fundo*, tettone tatuate), sono dotati di skin splendide, probabilmente le più belle e dettagliate che si siano mai viste in uno sparatutto tridimensionale. Ora, il vero compito di queste skin è quello di essere sostituite gradualmente da altre, ben più sanguinolente, che visualizzeranno i danni subiti: esistono due skin diverse – a seconda della gravità delle ferite – per ognuna delle quindici diverse parti del corpo che possono essere fatte specificamente oggetto dei colpi inferti dal giocatore... Poi si passa alle amputazioni traumatiche. Le differenti parti del corpo reagiscono inoltre in modo diverso ai proiettili provenienti dalle diverse armi: sono mediamente necessari tre colpi di fucile a pompa al torace per ottenere gli effetti mortali di un singolo colpo alla testa. Con la differenza che, in quest' ultimo caso, la testa dello sventurato cessa fisicamente di far parte del gioco...

La sensazione di trovarsi in un ambiente urbano, dato il taglio realistico degli ambienti, è, a tratti, fortissima.

Varietà di texture e di luci colorate ricreano un'atmosfera "disperata" e claustrofobica.

Stabilito nel 1897, il Theatre du **Grand Guignol** si guadagnò velocemente la reputazione di teatro inscenante commedie ad atto unico con protagonista l'orrore. La sua fama era così grande che le guide turistiche lo indicavano come una delle principali attrazioni di Parigi insieme alla torre Eiffel e al Louvre. Grand Guignol è diventato, nel tempo, sinonimo di horror e splatter.

Il mitra a caricatore circolare (stile Chicago anni '30) è tra le armi più rapide ed efficaci.

Il fucile a pompa –così come taluni recensori – fa perdere la testa alle donne...

Kingpin si beve tutto d'un fiato, e fila giù liscio come l'olio, strappando qua e là qualche malvagio ghigno di compiacimento e facendo correre più di un brivido lungo la schiena.

La possibilità di infierire sull'avversario e la modesta intelligenza dei personaggi controllati dal computer sono due elementi che – pur per ragioni differenti – rendono immediatamente appetibile la modalità multiplayer. E, sotto questo profilo, *Kingpin* con il suo "gangbang" (tanto per non trascurare nessuna allusione sessuale contemplata dal vocabolario inglese), non delude affatto. Fino a sedici giocatori possono scontrarsi in rete locale o tramite Internet, impegnandosi, una volta tanto, in qualcosa che vada al di là del trito (ma sempre esaltante) "deathmatch". La modalità Bag Man, per esempio, prevede la presenza di un curioso "distributore di banconote" al centro della mappa, intento a scaricare mazzette di dollari proprio tra le basi delle **fazioni** avversarie: i membri di ogni squadra debbono riuscire a prelevare il denaro e metterlo al sicuro nella propria cassaforte, impedendo ovviamente agli avversari di fare altrettanto. Davvero simpatico e sanguinoso! C'è anche una "modalità cooperativa" – accessibile peraltro solo tramite la console interna al gioco – ma pare avere parecchi bug che impediscono un sano godimento dei match...si spera in una patch! Per quanto invece riguarda il supporto multiplayer del gioco su Internet pare proprio che non vi siano problemi: i server spuntano come funghi (al momento di andare in stampa si è reso finalmente disponibile anche il server linux) e, comunque, *Kingpin* fa già parte anche della grande famiglia Heat.Net. Per qualche strana ragione (chi ha detto bug?) il gioco si inchioda se si tenta di lanciarlo direttamente da Gamespy, l'oramai famoso browser per server multiplayer...non che sia un gran problema, ma se non c'era eravamo comunque contenti.

In definitiva, si può dire che *Kingpin* sia un gioco divertente, soprattutto in forza dell'ambientazione estremamente suggestiva e della grafica da urlo. Le poche innovazioni introdotte dai programmatori rispetto agli sparatutto più tradizionali paiono purtroppo poco più che l'abbozzo di un'idea e non modificano in modo sostanziale l'esperienza ludica. Le conversazioni avrebbero potuto essere curate e contestualizzate maggiormente, così come un'intelligenza artificiale un tantino più sofisticata avrebbe fatto delle "guardie del corpo" un elemento strategico, anziché l'intralcio che alla fine dei conti si rivelano essere. Tuttavia *Kingpin* si beve tutto d'un fiato, e fila giù liscio come l'olio, strappando qua e là qualche malvagio ghigno di compiacimento e facendo correre più di un brivido lungo la schiena. E così fino all'ultimo dei ventiquattro livelli del gioco che arriva decisamente troppo presto, forse in previsione di un'imminente espansione dove ci sarà richiesto di difendere il "regno di terrore" così faticosamente conquistato. Se siete maggiorenni, smaliziati e con un certo stomaco, non negatevi l'emozione di vestire la T-shirt sporca e sudata del gangster di quartiere. Se ne uscirete vivi, un giorno, ci ringrazierete...

GAUGE

What U Need

Ci sentiamo di consigliarvi *Kingpin* soltanto se disponete almeno di un P233 corredato con 32 Mbyte di Ram, una qualunque scheda acceleratrice che sfrutti le API Open GL o 3DFXGL e, ovviamente, una buona scheda audio che vi permetta di godervi tutti gli insulti.

Alternative

Half Life

Per quanto riguarda il gioco in solitario è senz'ombra di dubbio il miglior sparatutto in soggettiva mai realizzato. Atmosfere realistiche e una trama d'eccezione fanno di *Half-Life* uno dei titoli più genuinamente terrificanti che possa capitarvi di giocare.

Quake II

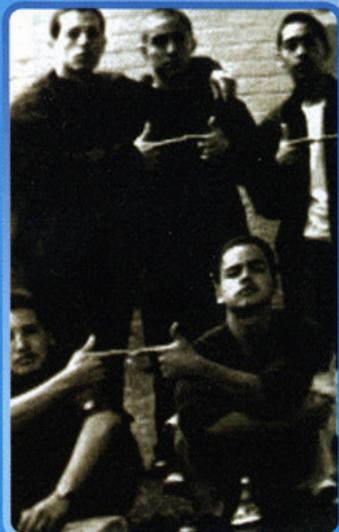
Considerato a ragione il progenitore degli sparatutto 3D di seconda generazione, *Quake II* è adrenalina pura: grazie anche alla sua eccezionale flessibilità garantisce la miglior esperienza multiplayer oggi disponibile sul mercato. In attesa di *Quake III:Arena e Unreal Tournament...*

Un pregevole esempio di skin. A parte l'elevatissimo livello di dettaglio (si possono persino notare le vene nelle braccia), in Kingpin tutti i personaggi sono differenti gli uni dagli altri.

Ancor prima che Kingpin uscisse sul mercato, Internet era già tutto un pullulare di "associazioni a delinquere virtuali" intente a reclutare adepti in previsione dei futuri sanguinosi deatmatch. Ora che il gioco è disponibile il fermento ha raggiunto l'apice, ma non è ancora troppo tardi per effettuare il proprio giuramento di sangue e prepararsi a diventare il ras del quartiere. Le **fazioni** attendono solo voi per dare il via ai festeggiamenti. Per entrare rapidamente in contatto con la malavita cybernetica (e racimolare utili informazioni sul multiplayer di Kingpin) noi vi consigliamo di dare un'occhiata a **www.planetkingpin.com**, **http://kingpin.iplaygames.com**, **http://gamepost.com**, e, infine, **www.pcgame.com/randy/kingpin** Se invece siete soltanto alla ricerca di un server stabile e veloce affidatevi a: **www.gameaholic.com/servers/kingpin**.

Vita da "gangster"

Gang, bande giovanili, ras del quartiere... Quello che agli occhi di noi italiani può apparire soltanto come uno dei tanti suggestivi stereotipi veicolati dalla cinematografia americana, costituisce invece una spaventosa piaga che affligge da sempre la società statunitense. Le prime "gang" compaiono negli USA già nei primi anni '20 e attecchiscono soprattutto tra la popolazione nera dell'area di Los Angeles, che diverrà rapidamente la Mecca nazionale del "gangsterismo" giovanile. A metà degli anni '20 si contavano 1313 gang nella sola città di Chicago, quasi tutte strutturate su base etnica e razziale, mentre a Los Angeles si affermavano le gang "Chicano", per lo più composte da immigrati messicani. Negli anni '50 la delinquenza minorile organizzata ha oramai un ruolo di prima grandezza in tutti gli USA, ma è ancora L.A. la principale fucina di gang. Proprio qui vedranno la luce i gruppi dei "Crips" e dei "Bloods" – rispettivamente negli anni '60 e nei primi anni '70 – che finiranno per affiliare sotto i loro nomi e simboli gran parte delle bande giovanili presenti sul suolo americano. I Crips scelsero di identificarsi con il colore blu, probabilmente da ricondursi ai colori della Washington High School sita nella zona sud di Los Angels, mentre i Bloods scelsero il rosso, ispirandosi ai colori della Centennial High School. Inutile dire che l'odio tra le due fazioni divenne presto talmente profondo e radicato che, per fare un esempio, indossare lacci da scarpe blu in un quartiere dei Bloods era considerato un tentativo di suicidio. Secondo il Dipartimento dello Sceriffo della contea di L.A. nel 1993 a Los Angeles si contavano 1130 gang (per circa 150.000 membri effettivi) 300 delle quali facevano capo a Crips o Bloods. Ciò che è sconcertante è che il Los Angels Police Department (la LAPD dei telefilm americani...) conta soltanto 9.000 agenti cui si aggiungono appena 8.000 agenti dello Sceriffo della contea. C'è poco da stare allegri...

Chi lo desidera può trovare ulteriori raccapriccianti informazioni agli indirizzi **www.onetime.simplenet.com/gang_central.html**, **www.gangwar.com**, **www.iir.com/nygc** e **http://members.aol.com/ggarner539**

Il bello di essere cattivi

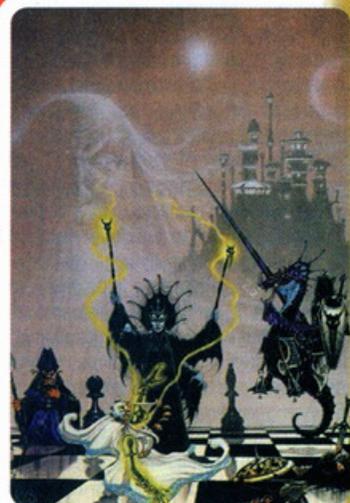
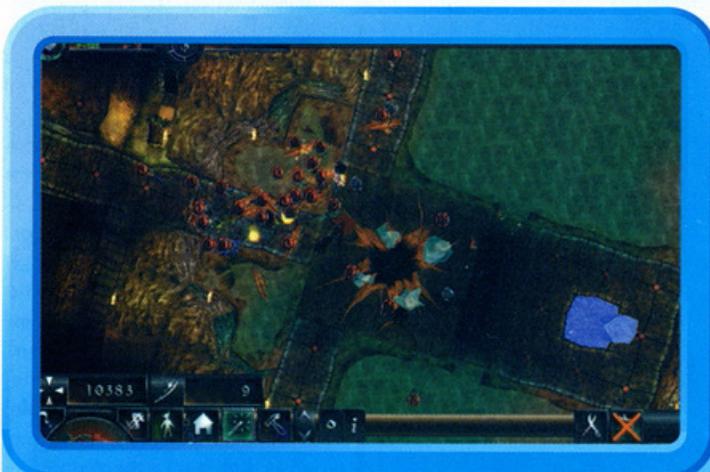
DUNGEON KEEPER 2

Di Mauro Ortolani

Essere proprietari di un dungeon popolato da esseri malvagi sarebbe un'esperienza straordinaria... se non fosse che l'abbiamo già provata! Tutto sta nel vedere se vale la pena di provarla di nuovo.

www.dungeonkeeper.com
Editore: Electronic Arts
Sviluppatore: Bullfrog
Distributore: C.T.O.

Un giacimento di pietre preziose: inesauribile, eterno, rarissimo e quindi molto prezioso.

Bullfrog. Un nome che fa immediatamente pensare a giochi di qualità, ma soprattutto a Peter Molyneaux, padre e padrone di questa software house, fino a quando prese la decisione di fondare la Lionhead e mettersi a lavorare sull'ambizioso *Black & White*. Una delle caratteristiche di questo brillante personaggio è sempre stata quella di sviluppare giochi che non seguissero le correnti della moda e del momento, creando titoli che, in un modo o in un altro, hanno sempre fatto discutere. *Syndicate*, *Theme Hospital*, *Populous*, solo per nominare gli esempi più evidenti, sono stati giochi che hanno lasciato un segno indelebile sia a livello qualitativo, sia come originalità di concept e di design (qualcuno di voi ricorda anche *Powermonger*? NdCarlo). Nulla di strano che, nel 1997, Peter e la Bullfrog misero a soqquadro l'industry con un gioco che, per la prima volta, affrontava un tema classico come quello fantasy ribaltando completamente la prospettiva e mettendo il giocatore in panni del tutto inaspettati. Quel gioco era *Dungeon Keeper*. L'idea era tanto geniale quanto, a pensarci bene, sotto gli occhi di tutti. Nessuno si era mai preoccupato di guardare le avventure degli eroi nelle loro esplorazioni sotterranee in stile **Dungeons & Dragons** dalla parte dei cattivi. Alla Bullfrog lo avevano fatto, e il risultato fu uno dei giochi più belli, coinvolgenti e originali dell'anno; complici una grafica maledettamente ispirata, una giocabilità intensa e senza pecche di sorta e un'atmosfera generale permeata di umorismo e azione frenetica. Tutto, dalle animazioni delle creature agli effetti di luce, fino ad arrivare alla varietà delle stanze e alla bellezza degli scenari, era stato fatto oggetto di attenzioni meticolose. Il successo era annunciato, e infatti premiò il lavoro dei programmatori con un grande successo di vendite e di critiche. In questi casi, un seguito è pressoché scontato, e infatti, a due anni di distanza, la Bullfrog rivisita il suo gioiellino, non senza uno strascico di polemiche dovute all'abbandono della software house da parte del genio Molyneaux.

Advanced **Dungeons & Dragons** è il gioco di ruolo per antonomasia, quello al quale si pensa quando si tratta di GdR ad ambientazione Fantasy. Altri giochi del genere includono Hero Quest e Advanced Heroquest, entrambi giochi da tavolo ispirati alla ricerca dei tesori nei dungeon e basati su miniature in plastica. Niente a che vedere con i giochi di ruolo, ma molto divertenti.

Una nuova prospettiva da utilizzare per vedere le cose dall'alto. Comodo in combattimento.

Incantesimo del fuoco infernale. Lento, caldo, bruciante... estremamente doloroso...

Pare, infatti, che l'apporto di Peter al progetto originale non fosse stato poi così sostanzioso come tutti pensavano e i superstiti erano ansiosi di far vedere al mondo come fossero perfettamente in grado di replicare il successo migliorando il titolo sotto tutti i punti di vista. Ora che il gioco completo è nelle nostre mani, possiamo dire che qualche perplessità è rimasta e, a nostro avviso, l'assenza del vecchio maestro ha impedito che *Dungeon Keeper 2* potesse essere quello che tutti si aspettavano. La frase che avete appena letto non vi tragga in inganno, *DK2* è un gioco strepitoso, addirittura entusiasmante a tratti, ma ciò che appare subito evidente già dalla prima partita, è che ciò che stiamo giocando non è altro che *Dungeon Keeper* con una grafica molto più bella. Intendiamoci: quando dico molto più bella, intendo proprio dire "molto" più bella! Del resto in due anni la tecnologia ha fatto passi da gigante, permettendo l'impiego di nuovo hardware e nuove conoscenze. Il risultato è *Dungeon Keeper 2*, che, somiglianze con il primo titolo a parte, presenta comunque diverse novità che andremo ora ad analizzare.

Prima di tutto è stata aggiunta una nuova modalità di gioco chiamata "My Pet Dungeon", consistente in un certo numero di livelli, slegati dalla campagna principale, dove ci viene concessa la libertà di sviluppare il nostro regno sotterraneo senza doverci preoccupare delle intrusioni esterne, con l'opzione di ricevere visite indesiderate solo quando ne avremo voglia. Ma il cuore del gioco è chiaramente la campagna, consistente in un numero di livelli di difficoltà crescente da affrontare in sequenza dove le novità in termini di stanze, trappole e creature vengono introdotte gradualmente. Proprio in queste aggiunte si concretizzano le maggiori innovazioni, in quanto il bestiario è stato ampliato con nuove creature quali il Cavaliere Nero e l'Angelo Maledetto, mentre per ciò che riguarda le stanze, oltre a quelle già viste in precedenza come la **prigione** il tempio o la sala delle torture in omaggio al Marchese **De Sade**, la novità più significativa riguarda senz'altro il Casinò, dove i vostri servi potranno sollazzarsi e perdere i soldi della loro paga che torneranno allegramente nelle vostre casse.

Alcatraz è un'isoletta nella baia di San Francisco (California), nota principalmente per aver ospitato il più famoso penitenziario di massima sicurezza della storia. In realtà non molti sanno che Alcatraz (che significa gabbiano) o "the Rock" come molti la chiamano, è stata fino al 1932 una fortezza militare e solo dal '34 al '63 utilizzata come **prigione** federale

Frederick Darkholme **De Sade** (1740 – 1814), faceva parte della nobiltà francese. Partecipò alla guerra dei sette anni e ne fece ritorno per sposarsi contro la sua volontà. Arrestato e imprigionato nel 1772 per accuse di oscenità, attese per 14 anni di essere processato e venne liberato soltanto dalla rivoluzione francese. Giudicato pazzo e pericoloso per via dei suoi scritti, venne rinchiuso in un manicomio dove terminò i suoi giorni all'età di 74 anni.

"L'idea era tanto geniale quanto, a pensarci bene, sotto gli occhi di tutti. Nessuno si era mai preoccupato di guardare le avventure degli eroi nelle loro esplorazioni sotterranee in stile Dungeons & Dragons dalla parte dei cattivi"

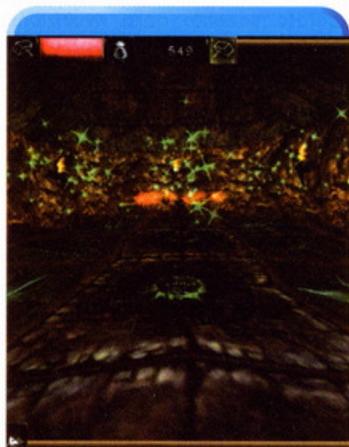
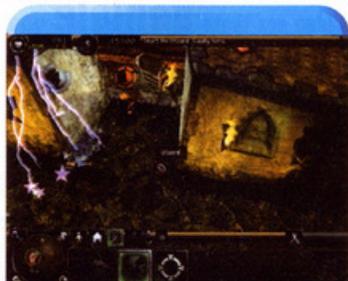
In prima persona, tutto assume altri contorni, altri aspetti e colori.

Un'orda di salamandre esce dalla tana in cerca del pasto quotidiano. C'è cibo in abbondanza, là fuori.

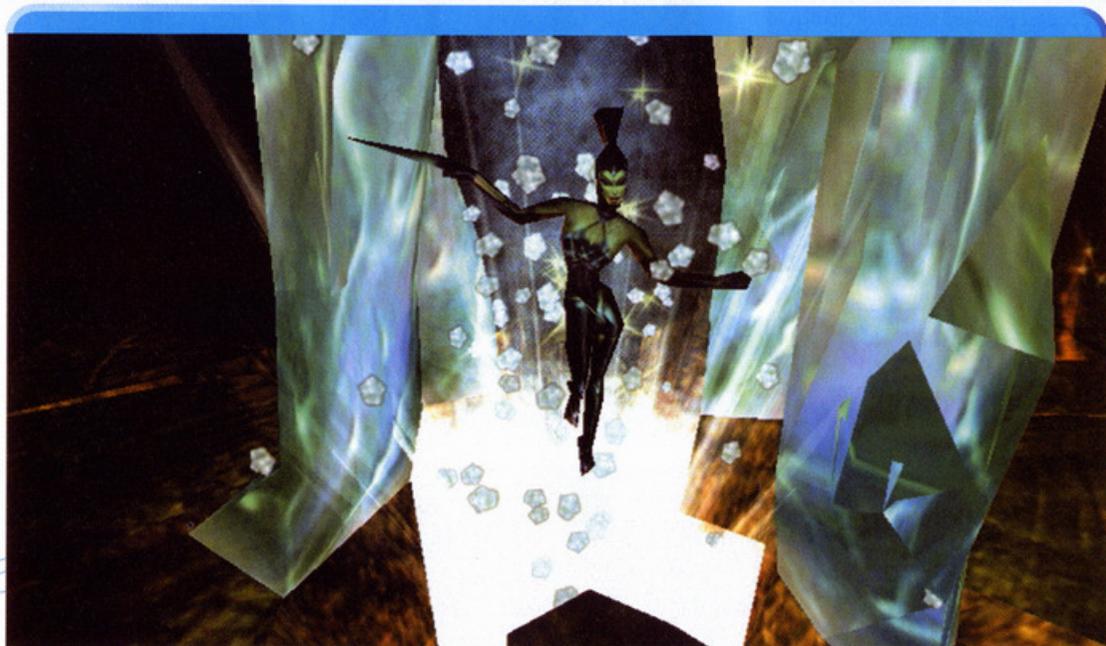
Afferrate una creatura, poi lasciatela cadere dove più vi piace ed essa rimarrà stordita dalla caduta. Realistico.

Dungeon Keeper 2 promette un servizio molto simile a quello fornito per altri giochi come, per esempio, Pod o Kingdoms. Oltre a un server dedicato al gioco in Rete (attualmente non ancora operativo), verranno distribuiti gratuitamente sul **sito** ufficiale livelli aggiuntivi, nuove trappole e unità extra che andranno ad aumentare il valore e la longevità del titolo. Un esempio certamente da seguire.

Numeri più alti anche per quanto riguarda gli incantesimi, con tanto di fuoco infernale da lanciare sulle creature avversarie, e di artefatti come trappole, porte e meccanismi da costruire nel laboratorio. La novità più interessante del gioco riguarda però la rivisitazione della prospettiva in prima persona ottenibile mediante l'incantesimo di possessione. Mentre nel primo episodio, tale modalità veniva fornita più come un gadget che non come un elemento di gioco vero e proprio, in *DK2*, possedere una creatura permetterà di far uso delle abilità speciali di chi si sta possedendo. Un esempio: l'elfo oscuro ha un'abilità sniper per colpire da lontano, mentre il vampiro può ipnotizzare i nemici costringendoli a rivoltarsi contro i loro stessi compagni. Inoltre, sempre nella stessa modalità, è anche possibile creare gruppi di battaglia più o meno come avviene nei normali strategici in tempo reale. Per ogni creatura che possiederete, è prevista una visuale che ne riflette la natura; quindi possedendo un demone avrete una visione sfocata e dai contorni rossi, l'elfo vedrà tutto sul rosso (merito dell'infravisione) e la **mosca** avrà la caratteristica visuale esagonale. Uno dei maggiori difetti del primo *DK* era proprio la scarsità delle opzioni multiplayer, con la sola possibilità di giocare via modem e la mancanza del gioco in Internet. A tutto questo la Bullfrog ha posto rimedio, o quantomeno sta cercando di farlo. La prima cosa è che al **sito** ufficiale verranno messe a disposizione nuove unità, livelli aggiuntivi, patch e varia mercanzia, mentre è in preparazione un server dedicato al gioco dove i guardiani dei dungeon potranno darsi battaglia a piacimento.

La comune **mosca** è stata di incredibile importanza per l'umanità e in molti casi ne ha addirittura influenzato la storia e il destino. Questo a causa delle molte malattie primarie che questo minuscolo insetto è in grado di diffondere. Due esempi sono la malaria e la febbre gialla. È inoltre noto che la mosca tse-tse è stata il principale ostacolo alla colonizzazione del Nord Africa.

La conquista di una nuova stanza da parte di uno dei miei folletti: in questo caso si tratta di una sorgente di mana.

Per proteggere i vostri piccoli folletti potete utilizzare l'incantesimo del fulmine. Ve ne saranno molto grati.

La schermata che indica i vostri progressi, con i territori in vostro possesso e quelli invece da conquistare.

Un violento combattimento nei corridoi maleodoranti del dungeon. É una vera e propria carneficina di massa.

Una Mistress giunge, gradita ospite, nel vostro labirinto. Torturatela per il piacere di entrambi: suo e vostro. Se poi volete fare la sua conoscenza o vederla da vicino... vi sta aspettando, a pagina 21... solo per voi... proprio adesso... ora...

Uno scontro di massa contro l'eroe nemico. Questa è una battaglia che non durerà a lungo, fortunatamente.

Uno scontro di massa contro l'eroe nemico. Questa è una battaglia che non durerà a lungo, fortunatamente.

Nell'immagine qui sopra scaglio un Fireball contro i miei nemici. Sto attaccando alle spalle, da vero vigliacco, perché oggi mi sento veramente cattivo.

GAUGE

85 SINGLE PLAYER

5 MULTIPLAYER

What U Need

Il gioco è stato progettato per girare anche su PC non eccessivamente potenti a minori risoluzioni, ma se volete godervi appieno la splendida grafica avrete bisogno di un P2 266 con almeno 64 Mb di RAM. L'accelerazione grafica via Direct 3D supporta tutte le schede più diffuse, mentre per il multiplayer vi servirà una copia del gioco per ogni PC partecipante alla partita.

Alternative

Populous 3 (Electronic Arts)
Graficamente spettacolare e dotato di una profondità unica nel suo genere. Nell'ambito degli strategici gestionali è probabilmente uno dei migliori giochi attualmente disponibili sul mercato.

Art of Magic (Virgin)
Sebbene la grafica non sia altrettanto d'impatto, il gioco è solido e lo schema proposto è interessante e originale. Combattimenti in tempo reale e atmosfera fantasy con molte creature.

Il fascino del numero 2

A giudicare dalla quantità di titoli ai quali viene affiancato il numero "2", c'è da pensare che questa cifra possieda una qualche sorta di potere mediatico atto a influire positivamente sulle vendite e sulla diffusione del prodotto. La motivazione, analizzata anche superficialmente, è assai meno misteriosa e dipende, in massima parte, da quello che gli americani chiamano a ragion veduta: "More of the same". In pratica, secondo loro, quando al pubblico piace una cosa e ne vogliono ancora, non c'è ragione per non accontentarli. Il principio sarebbe nobilissimo, se non fosse che in questo modo la creatività e l'innovazione, che dovrebbero essere valori primari nello sviluppo di un videogioco, vengono tristemente a mancare. Non sono pochi i casi in cui un numero "2" non porta migliorie significative, spesso si tratta di versioni rivedute e corrette del titolo originale con qualche gadget in aggiunta, spesso ancora si potrebbe pensare che il numero "2" è in realtà ciò che il numero "1" avrebbe dovuto essere ma non è stato perché altrimenti non ci sarebbe stata ragione di pubblicare un numero "2". In alcuni casi, però, la produzione di un sequel ha avuto ragione di esistere e abbiamo avuto numeri "2" che hanno certamente superato i loro predecessori sotto diversi aspetti. Sono casi, comunque, abbastanza rari. Tutto questo discorso porta inevitabilmente a pensare che un settore dinamico, artistico e creativo come quello dei videogiochi, cominci a soffrire di quella malattia tanto strana e tanto diffusa che finisce con il prevalere su tutto ciò che di artistico sopravvive al mondo: questa malattia è il business!

In multiplayer sono possibili alleanze con gli altri giocatori, ma all'atto pratico, una partita testa a testa risulta decisamente lunga e, a tratti, piuttosto dispersiva, senza speciali modalità di gioco contenenti varianti particolarmente interessanti. Una sfida a due risulta così una faccenda piuttosto lunga e complessa, oltre che richiedere una certa quantità di tempo (in un semplice scenario a due, la partita è durata poco più di due ore per arrivare alla conquista del cuore del dungeon avversario). Da segnalare anche la possibilità di giocare scenari multiplayer da soli, contro keeper rivali controllati dal computer. Questa modalità è definita "Skirmish" e consente di personalizzare diverse questioni relative al numero di creature, quantità di oro e di mana, restrizioni particolari e così via. Un ultimo accenno va fatto alla traduzione del gioco. Nella confezione troverete infatti due CD, uno dei quali contiene il programma, mentre l'altro è riservato ai linguaggi. Ne sono supportati una gran quantità, compreso l'italiano, e bisogna dire che la traduzione riesce a rendere giustizia all'atmosfera del gioco, diversamente dalla versione precedente dove la gorgogliante voce inglese che brontolava "It is payday" era stata tradotta con un corretto "È giorno di paga", pronunciato però con l'enfasi di una commessa da supermercato. Stavolta, l'intenzione è quella giusta. *Dungeon Keeper* era e rimane un grande gioco, impossibile non consigliarlo come impossibile non prenderne in considerazione l'acquisto. Non c'è molto altro da aggiungere. Se non avete giocato l'episodio precedente, non stateci nemmeno a pensare e procuratevelo senza indugi. Se invece avete già provato l'esperienza di guidare orde di creature malvagie all'interno del primo dungeon, allora sappiate che, grafica e aggiunte varie a parte, non troverete novità particolarmente rilevanti. Forse, la presenza di Peter Molyneaux sarebbe stata ancora utile.

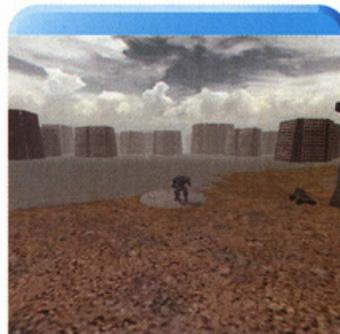
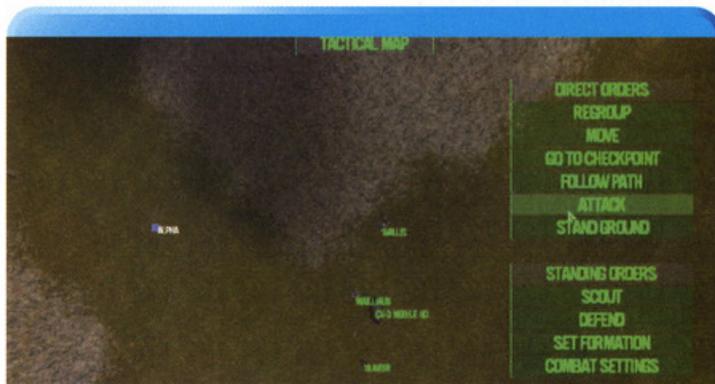
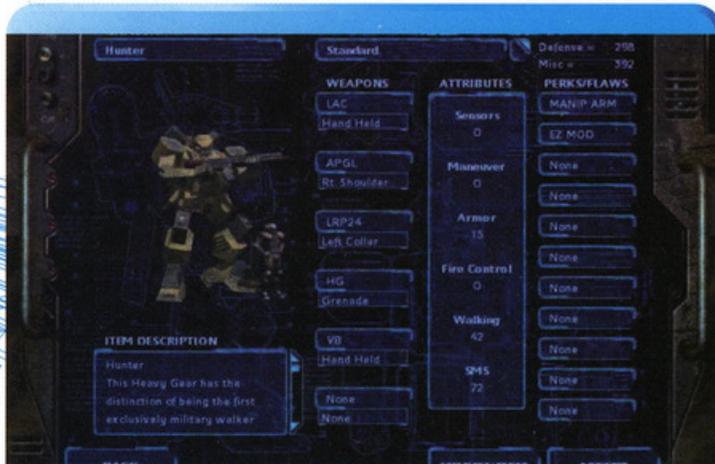
Per favore, non chiamateli "Mech"...!

Di Andrea Maselli

Alti come alberi e agili come atleti, i Gear di Activision inciamparono meno di un anno fa nelle asperità di un motore grafico inadatto, rotolando poco dignitosamente nella scarpata di un gioco improvvisato e mal realizzato. Oggi, quegli stessi Gear si scrollano nuovamente la polvere di dosso, a dimostrare che solo chi cade può risorgere...

www.activision.com
Editore: Activision
Sviluppatore: Target Games
Distributore: Leader

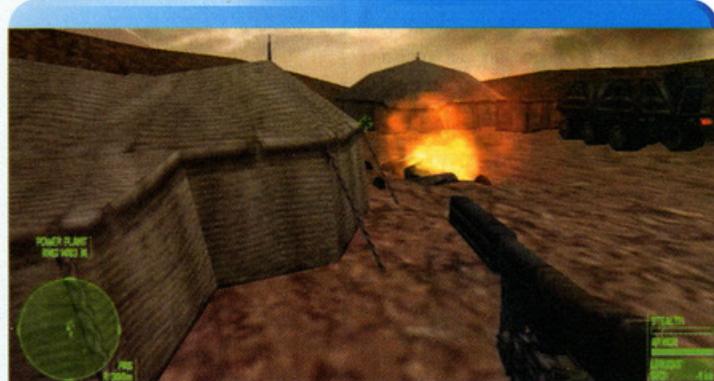
Così come la saga di MechWarrior si ispira all'universo fantastico di Battletech, il ben più giovane universo di Heavy Gear 2 si rifà all'omonimo **gioco di ruolo** da "carta e penna" ideato da Dream Pod 9 (**http://www.dp9.com**) solo nel 1994. Le vicende di Heavy Gear sono ambientate in un lontanissimo anno 6132, nel quale il pianeta Terranova, un tempo colonia terrestre, rompe ogni rapporto con la madrepatria e si sviluppa come una civiltà a se stante. Su Terranova nascono numerose città-stato, vere e proprie roccaforti che ben presto si fondono tra loro per dar vita a due immense confederazioni i cui territori coprono i due emisferi del pianeta. Queste fazioni si fronteggiano militarmente a suon di Gear, fermandosi sempre a un passo dalla guerra aperta. Sarà proprio la vecchia madre Terra a riavvicinare i due bellicosi vicini, presentandosi ai loro occhi come "il nemico comune" nel momento in cui tenterà di riconquistare con la forza la sua vecchia colonia.

Con un margine d'errore davvero minimo, si può dire che la Activision sia il vero iniziatore del genere videoludico ispirato ai robot antropomorfi, una lunga avventura iniziata con la collaborazione della veterana Dynamix che tenne a battesimo *MechWarrior*. La saga continuò poi, come da prammatica, con *MechWarrior 2*, titolo che venne però sviluppato in completa autonomia da Activision, all'interno dei propri studi. Fu proprio questo seguito di straordinario successo ad assurgere immediatamente a simbolo del genere, e ciò spiega la cocente delusione che provò l'editore quando, nel 1997, perdette la licenza relativa all'universo di BattleTech, il famoso gioco di ruolo cui la saga di MechWarrior si ispirava apertamente. Rimasta in braghe di tela, Activision pensò bene di riversare le tecnologie e le competenze acquisite con anni di duro lavoro nella realizzazione di un nuovo simulatore di combattimenti robotici, questa volta assicurandosi i diritti di Heavy Gear, altro **GDR** frutto però questa volta della creatività di Dream Pod 9. E fu un clamoroso insuccesso. Privo di qualunque tocco di creatività e farcito di bug, *Heavy Gear* lasciò gli appassionati con l'amaro in bocca. Il motivo di un simile, inatteso fallimento, è comunque da ricercarsi nel maldestro tentativo di far muovere gli agili e "piccoli" Gear con lo stesso motore grafico che era stato invece pensato per i monumentali Mech, veri e propri grattacieli semoventi. Un errore che non è stato ripetuto in *Heavy Gear 2*, che si può dire sia, invece, riuscito a portare a compimento con successo la difficile transizione dal mondo Mech al mondo Gear. Proprio per questa ragione i giocatori che pensassero di trovare in *Heavy Gear 2* un diretto concorrente di *MechWarrior 3* devono ricredersi. Il gioco dell'Activision ha un'impostazione strategica nettamente più marcata, in cui gli scontri diretti - soprattutto nelle fasi iniziali - sono spesso garanzia di una prematura dipartita. Ancora, è bene sottolineare che, mentre i Mech sono "veicoli" dotati di un pilota, i Gear sono più che altro uomini rivestiti da una possente armatura. Nessuna meraviglia dunque di fronte alla loro maggiore vulnerabilità e alla loro sorprendente agilità, testimoniata dalla possibilità di compiere azioni quali strisciare sul terreno, raccogliere e manipolare oggetti, utilizzare armi bianche, pattinare sul terreno e persino librarsi nel vuoto cosmico...

Il training è piuttosto completo e copre tutte le maggiori aree tematiche che riguardano movimento, combattimento e coordinazione dei membri della propria squadra.

La mappa tattica costituisce uno strumento davvero comodo per pianificare sofisticati attacchi o subdole imboscate.

Oltre a scegliere per il Gear chassis, varianti e armamenti, il giocatore può anche attribuire al proprio mezzo "abilità particolari".

Come potete constatare, il livello di dettaglio dei Gear è veramente notevole, per quanto rimanga lievemente inferiore a quello riservato ai Mech di MechWarrior 3.

"Si deve accantonare la politica dello "scontro in campo aperto" per adottare una strategia dove l'invisibilità e la coordinazione delle azioni possano sopperire alla propria inferiorità bellica rispetto alle forze avversarie"

Inoltre -è bene chiarirlo sin d'ora- *Heavy Gear 2* deve essere visto come un vero e proprio simulatore bellico. Come tale esso richiede una certa applicazione da parte del giocatore che voglia aver ragione di una curva di difficoltà piuttosto ripida e un'interfaccia utente tanto ricca quanto "tutta da domare".
Heavy Gear 2 offre quattro differenti modalità di gioco: le "Missioni Storiche", che permettono al giocatore di affrontare singoli scontri di portata leggendaria (come la "Battaglia di Peace River"), l'"Instant Action", che consente di allestire rapidamente una squadra per combattere contro un nemico "costruito su misura", la modalità "Multiplayer" e, infine, la consueta "Campagna". Va da sé che il cuore del gioco è costituito da quest'ultima modalità che, attraverso venticinque missioni ben collegate tra loro, sviluppa una trama avvincente e ricca di colpi di scena davvero azzeccati. Il giocatore, nei panni del comandante di una squadra d'elite appartenente alle forze di Terranova, è chiamato ad investigare sulla distruzione della città-stato di Peace River perpetrata dalla New Earth Concordance, ossia dal vecchio nemico terrestre. Le indagini lo porteranno a toccare Caprice, un portale interstellare che segna il luogo dove i Terranoviani dovranno condurre una disperata guerriglia contro un nemico soverchiante...e con un asso nella manica! Le missioni che compongono la campagna sono state realizzate in modo esemplare: varie e bilanciate, con un notevole senso della progressione degli obiettivi, presentano una sfida sempre diversa che può consistere ora nella liberazione di propri compagni tenuti prigionieri, ora nel furto di un'astronave, ora ancora nel librarsi nelle profondità dello spazio... Ciò che invece accomuna tutte le missioni è l'approccio tattico richiesto per poterle affrontare con successo. Il giocatore deve inevitabilmente accantonare la politica dello "scontro in campo aperto" per adottare una strategia di basso profilo, dove l'"invisibilità" e la coordinazione delle azioni possano sopperire alla propria inferiorità bellica rispetto alle forze avversarie. Anche i giocatori più desiderosi d'azione dovrebbero seriamente considerare l'ipotesi di evitare gli scontri diretti ogni qual volta ciò si riveli possibile.

Non fidatevi di un Gear che giace prono: se non vedete alzarsi una colonna di fumo dal suo esoscheletro, beh, potrebbe avere una sorpresa in serbo per voi...

Nel caso illustrato qui sopra, abbiamo sacrificato una nostra unità per potervi mostrare i pregevoli effetti di luce delle esplosioni.

Esoscheletri: scienza, non fantascienza

Gli esoscheletri, intesi come strutture artificiali esterne volta al sostegno, alla protezione e al potenziamento del corpo umano, non appartengono più al dominio della fantascienza. Oltre agli esperimenti del Pentagono, che da oltre un decennio sta lavorando a un "body enhancer" da destinare alla fanteria da assalto americana del prossimo millennio, in laboratori di tutto il mondo si stanno studiando "esostrutture portanti" da destinare a fini civili. Quali, per esempio, il ripristino delle capacità motorie di determinate categorie di portatori di handicap. Al Politecnico di Milano, presso il Gruppo Intersezionale di Ricerca "Meccanica dei Robot", sono già stati realizzati alcuni prototipi di "esoscheletri parziali" dotati di feedback di forza. Si tratta per lo più di "guanti" che possono essere sovrapposti agli arti superiori e che, grazie a sofisticati microencoder e numerosi motori passo-passo, sono in grado di rilevare le posizioni relative delle falangi e della mano, nonché di restituire all'utilizzatore le sensazione di pressione e resistenza al movimento. Per esemplificare, afferrando e comprimendo una pallina di gomma tramite la struttura esoscheletrica, l'utente avverte il progressivo indurimento dei giunti cardanici man mano che aumenta la resistenza opposta dalla pallina. I ricercatori del Politecnico sono felici di condividere le loro ricerche al sito **http://robotica.mecc.polimi.it/results.htm**

Soprattutto nelle prime missioni della campagna (questo discorso non vale per le Missioni Storiche) ci si ritrova praticamente indifesi rispetto al nemico, al punto che un singolo colpo può rivelarsi fatale: un ottimo motivo per cercare di ridurre in ogni modo la propria segnatura radar, magari aiutandosi anche con lo specifico indicatore che, in ogni momento, indica la possibilità di essere intercettati dai dispositivi di rilevazione nemici. Proprio questa estrema necessità di passare inosservati fa sì che spesso non sia consigliabile portare con sé un folto gruppo di compagni: i gregari hanno infatti la brutta abitudine di attirare l'attenzione degli avversari su di loro (e, quindi, su di noi). Tuttavia, parecchie missioni possono essere completate con successo soltanto ricorrendo al supporto degli altri Gear alleati. È del tutto inutile, infatti, continuare a ripetere "in solitario" una missione già fallita più volte, nella speranza, magari, di incappare nel colpo fortunato che possa regalarci un'improbabile vittoria: un'azione di squadra è spesso l'unica chiave possibile per aver ragione dell'avversario. Quest'operazione può essere compiuta agevolmente ricorrendo alla mappa tattica che, offrendo una vista area del campo di battaglia, consente di impostare waypoint e di assegnare azioni da portare a termine a ciascuno dei membri della propria squadra. In alternativa, il giocatore può impartire ordini anche in tempo reale utilizzando il consueto menu di comandi, meno preciso e completo, ma d'uso più semplice e immediato. I Gear "gregari", comunque, se la cavano piuttosto bene anche se lasciati a se stessi: l'ottima **intelligenza artificiale** consente loro di rispondere agli attacchi nemici in completa autonomia, e con un discreto grado di giudizio. L'unico appunto che ci sentiamo di sollevare a una modalità così ben strutturata riguarda la decisione di costringere il giocatore a scegliere un solo e unico modello di Gear col quale affrontare tutte le venticinque missioni che compongono la campagna! Come se ciò non bastasse, tale scelta deve essere effettuata in una rosa di appena 5 modelli, laddove nella modalità Missioni Storiche ne sono disponibili addirittura 70!

Tutti i gear possono in ogni caso essere personalizzati sino all' inverosimile. Al posto del vecchio sistema "clicca e trascina" visto in *Heavy Gear*, in *Heavy Gear 2* il giocatore deve semplicemente selezionare uno chassis e l'armamento corrispondente, e, quindi, modificare i valori da attribuire a numerose variabili, quali il grado di armatura e i coefficienti di mobilità. Sulla base di queste modifiche viene automaticamente calcolato il valore di "minaccia", un numero che sintetizza in la "potenza bellica relativa" di ciascun Gear. E si tratta di un valore chiave, dal momento che ogni missione (e ogni match in modalità multiplayer) è caratterizzata da un livello massimo di "minaccia" che il Gear non può assolutamente superare. L'esoscheletro può essere poi ulteriormente personalizzato conferendogli determinate capacità particolari, cui debbono comunque corrispondere altrettanti "punti deboli" che le controbilancino: un'opzione interessante ma abbastanza difficile da gestire oculatamente. Un notevole limite allo spessore strategico di *Heavy Gear 2* è sicuramente legato alla totale mancanza di un modello di danneggiamento che preveda la possibilità di colpire singole parti dei mezzi avversari.

È bene tener presente che ogni membro della squadra ha una propria, spiccata "personalità": ciò significa che non tutti i componenti del team reagiranno nello stesso modo a fronte della medesima situazione, e che, perciò, il comandante deve sempre mantenere un occhio sui suoi uomini e garantire la coesione del gruppo. Un po' meno brillante è il sistema di "pathfinding" se ci si incammina troppo rapidamente lungo sentieri ripidi e tortuosi, a volte si corre il serio rischio di perdersi la squadra lungo la strada... Anche i nemici sono dotati di **un'intelligenza artificiale** acuta che li rende oltremodo pericolosi. Sono in grado di scansare i colpi sparati dai Gear del giocatore e gettarsi a terra se sorpresi allo scoperto dal fuoco nemico, ma raramente li vedrete caricarvi direttamente facendo di se stessi un facile bersaglio per i vostri sistemi di puntamento...

Oltre a scegliere per il Gear chassis, varianti e armamenti, il giocatore può anche attribuire al proprio mezzo "abilità particolari".

"Un notevole limite allo spessore strategico di Heavy Gear 2 è sicuramente legato alla mancanza di un modello di danneggiamento che preveda la possibilità di colpire singole parti dei mezzi avversari"

Ecco qua il mirino da cecchino, un'opzione che farà la felicità di molti giocatori e che, comunque, nel gioco riveste un ruolo strategico di primaria importanza.

Non si tratta di un difetto da poco se si considera che, in questo modo, non v'è differenza tra le conseguenze causate da un colpo ricevuto pieno in pieno torace e un colpo che raggiunga un braccio di striscio... In conseguenza di questa lacuna viene inoltre a mancare la possibilità di cercare il "colpo risolutivo" che in una situazione disperata, può fare la differenza tra la vita e la morte. Dal punto di vista grafico *Heavy Gear 2* è la classica gioia per gli occhi. Il nuovo motore grafico "Dark Side" regala visuali di rara bellezza, sia per quanto riguarda le animazioni dei veicoli che per quanto attiene alla renderizzazione delle superfici e al livello di dettaglio delle texture. I Gear, per esempio, si muovono con una tale fluidità da far pensare ad un filmato precalcolato anziché a scenari costruiti in tempo reale. Anche il terreno sul quale si muovono i veicoli è incredibilmente realistico: immense distese desertiche, oscure profondità dello spazio, intere città, foreste complete di alberi che, una volta tanto, sembrano persino avere una chioma e un fusto dotato di spessore...E i paesaggi, di per sé già stupefacenti, sono arricchiti da ulteriori "effetti speciali" che aggiungono realismo a realismo: è il caso delle trasparenze dei bacini d'acqua, della pioggia scrosciante, di una neve quasi palpabile e di un'oscurità che pare inghiottire cose e persone...

Stesso trattamento anche per i Gear veri e propri che presentano un ottimo livello di dettaglio. Non solo l'aspetto dei mezzi varia al variare delle configurazioni belliche, ma è possibile veder ruotare il tamburo delle armi da fuoco, le ombre dei Gear che si allungano o si accorciano a seconda delle asperità del terreno, il fumo particellare che continua ad aleggiare nell'aria dopo il lancio di un missile... Anche il Dark Side, tuttavia, ha... un suo lato oscuro! Qua e là fa la sua comparsa una sana dose di "bad clipping", soprattutto quando il Gear giace sul terreno o si muove strisciando, o, ancora, quando sparando in prossimità degli angoli di un edificio si notano i raggi laser balenare anche attraverso la struttura. Tuttavia si tratta di sbavature che non incidono minimamente sullo straordinario valore estetico del gioco. Più difficile il giudizio sulla modalità multiplayer che ha sì grandissime potenzialità, ma anche qualche fastidioso **problema**. *Heavy Gear 2* può essere giocato in rete locale oppure su Internet, magari approfittando dei server dedicati di Activision (gratuiti e veloci) oppure tramite quelli del servizio commerciale Mplayer. Oltre ai consueti deathmatch e "capture the flag", nella suite multiplayer trovano posto anche la modalità Duelist - una specie di "testa a testa" che si ritrova persino nel GDR originale - e "Strategic", un gioco di squadra di grande spessore. Qui, ciascun team deve proteggere la propria base e, nello stesso tempo, tentare di distruggere quella dell'avversario: ogni base è costituita da una gran quantità di infrastrutture "interattive", tra cui officine di riparazione, depositi di munizioni, impianti per le telecomunicazioni ealcune torrette difensive. *Heavy Gear II* è un prodotto a tutto tondo, realizzato in modo magistrale che, tuttavia, potrebbe non piacere a tutti a causa di un'interfaccia alquanto complessa e di una "curva di difficoltà" che può essere affrontata solo da giocatori pazienti e disponibili ad una buona dose di dedizione. Chi cercasse un arcade, o comunque un gioco più simile a uno sparatutto 3D che a un simulatore di volo, farebbe bene a guardare altrove. Tutti gli altri, quelli che desiderano comunque sperimentare i "piaceri dell'esoscheletro", si preparino a un grande amore.

GAUGE

SINGLE PLAYER — MULTIPLAYER

What U Need

Per poter riuscire a muovere il vostro esoscheletro vi servirà almeno un P166 corredato con 64 Mbyte di Ram, una qualunque scheda acceleratrice che supporti le API Direct3D e circa 530 MB di spazio libero su disco fisso. Ma vi consigliamo decisamente (!) di ricorrere ai servigi di un P2-233 o superiore.

Alternative

Mech Warrior III (Microprose/Hasbro)
È senz'ombra di dubbio il miglior gioco di "mech" attualmente disponibile. Una veste grafica straordinaria, un'azione frenetica, e infinite possibilità di personalizzare il proprio "veicolo antropomorfo" fanno di *MechWarrior 3* un titolo imperdibile.

Starsiege Universe (Sierra)
Decisamente più simile a *MechWarrior* che a *Heavy Gear 2* (gli Herc del gioco hanno le stesse dimensioni dei Mech) Starsiege è un gioco ben fatto ma decisamente tra i meno sofisticati del genere.

Nonostante sfoggi una gran varietà di modalità di gioco, la suite multiplayer di Heavy Gear 2 presenta un **problema** in grado di minare profondamente la sua giocabilità online, e che andrebbe "patchato" al più presto. Ci riferiamo al fatto che, per ragioni ancora da accertare, anche su server che prevedono un basso "livello di minaccia" spessissimo un singolo colpo è sufficiente a spazzare via un'unità. A questo peccato mortale, si aggiunge quello veniale costituito dall'impossibilità di affrontare Gear controllati dal computer: data la notevole AI dimostrata dai Bot tanto in Campagna che nelle Missioni Storiche, si tratta di una mancanza alquanto dolorosa... Inutile aggiungere che avremmo gradito la possibilità, assente, di affrontare le già citate Missioni Storiche anche in multiplayer... Activision comunque offre gratuitamente nuove mappe multiplayer e un editor di missioni presso: **www.activision.com**.

Strisciare nella fanghiglia è il modo migliore per battere forze nemiche preponderanti.

I paesaggi sono arricchiti da iinstallazioni ben dettagliate e dotate di parti in movimento.

Il sistema di visione notturna, permette ai Gear di combattere anche dopo il calar del sole.

Più che un'immagine tratta da un gioco di guerra, questa sembra una romantica cartolina.

Vedere le scie dei missili appena partiti dissiparsi nel vento è una vera gioia per gli occhi.

Cerchi concentrici translucenti si ampliano sulla superficie in modo incredibilmente realistico!

Urlare nello spazio non è mai stato tanto divertente...

ALIEN versus PREDATOR

Di Andrea Maselli

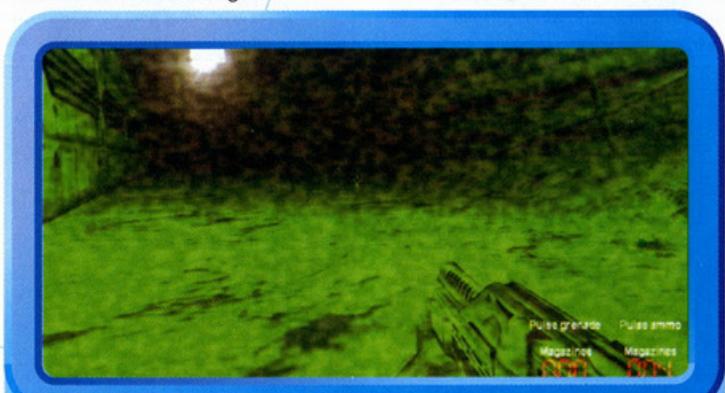
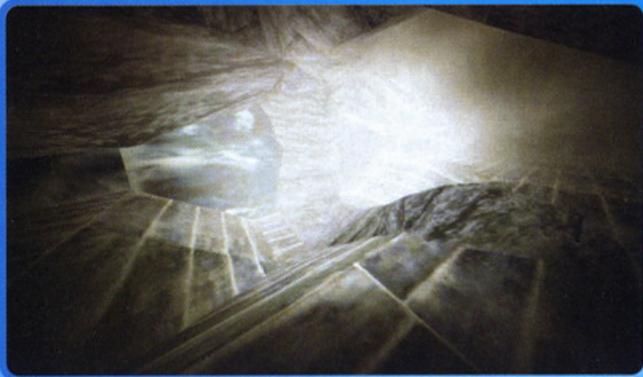
Alle soglie della fine del secolo, dopo tanti" tie-in" di indubbia qualità, ci ritroviamo tra le mani un gioco che ha saputo effettivamente rubare l'anima a un film...

www.foxinteractive.com
Editore: Fox Interactive
Sviluppatore: Rebellion
Distributore: C.T.O.

Nato nel 1940 nella cittadina di Chur, in Svizzera, **H.R.Giger** è considerato uno dei grandi "visionari" dei nostri tempi, colui che ha preconizzato un oscuro futuro in cui creature organiche si fondono con mostruosità meccaniche delle quali divengono schiave. Profondamente influenzato da artisti quali Jean Cocteau e Alfred Kubin, e da autori come H.P.Lovecraft, Giger ha iniziato la sua carriera con numerose straordinarie immagini di creature "biomeccaniche" realizzate ad aerografo, ma è anche uno scultore molto dotato, e ha lavorato anche come designer di mobili e interni. Il suo capolavoro è comunque il lavoro di design e scenografia realizzato per il set del film "Alien", un'opera colossale e di rara suggestione che gli fruttò persino un Oscar. Per conoscerlo meglio **www.hrgiger.com**.

Pochi film sono riusciti a influenzare l'immaginario collettivo degli spettatori quanto la saga di Alien. Scaturita dalla fantasia "deviata" di **H.R.Giger** uno dei più sorprendenti artisti di ogni tempo, la creatura di Alien è divenuta ben presto il soggetto preferito di una sterminata quantità di videogiochi, qualitativamente variabili tra il "penoso" di *Aliens* della Cryo, al "triste" di *Alien Trilogy* di Acclaim, fino al "sorprendentemente ottimo" *Aliens Vs. Predator* pubblicato nel 1994 per la console Jaguar della Atari. La storia, si sa, è fatta di corsi e ricorsi, e il destino ha voluto che la stessa software house che si occupò allora di quell'*Aliens Vs. Predator* ne riproponesse oggi una versione per PC "accelerati" che, lo diciamo subito, bissa alla grande il precedente successo.
L'idea di contrapporre Alien e Marine spaziali alla figura del **Predator** ha un po' il sapore del "riempitivo", rende sì il gioco più vario, ma detrae qualcosa dall'atmosfera generale, chiaramente ispirata soltanto al film di James Cameron. Ciononostante questo *Aliens Vs Predator* rimane uno tra i giochi più suggestivi e genuinamente terrificanti che si siano visti girare su un PC. Come i Rebellion abbiano ottenuto questo risultato è presto detto. L'eccellente motore grafico proprietario è stato utilizzato non tanto per ricostruire un'ambientazione di tipo "geografico", quanto per convogliare nel giocatore un preciso stato d'animo, che oscilla costantemente tra il sottile disagio e il panico incontrollabile. Così, mentre non si ritrovano le raffinate texture che hanno reso celebre *Unreal*, o le straordinarie architetture di *Half-Life*, l'illuminazione dinamica degli ambienti e l'uso degli effetti sonori spazializzati sono stati implementati in modo magistrale e, a tutt'oggi, insuperato. Tutti gli effetti sonori presenti nei film "Aliens" e "Predator" sono stati riprodotti con una fedeltà maniacale: l'apertura delle porte, i soffi di vapore, le sirene d'allarme, il crepitare delle armi, lo stridio degli Aliens e il sordo gorgogliare del Predator... Ogni singolo suono, oltre a essere un importante indizio su ciò che sta accadendo intorno al giocatore, crea un effetto di fortissima suggestione, e ben si coniuga con il baluginio delle lampade fluorescenti difettose o i lampeggiatori arancioni che segnalano l'apertura di una porta stagna dietro alla quale può celarsi qualunque cosa...In quest'incubo multimediale, il giocatore può muoversi vestendo i panni di tre differenti protagonisti, Alien, Predator e Marine, a cui corrisponde un'esperienza di gioco del tutto diversa. Ogni personaggio dispone, di caratteristiche, abilità e risorse del tutto uniche, le quali a loro volta impongono una precisa strategia di gioco. La maggior parte dei giocatori vorrà probabilmente co-minciare impersonando il ruolo del Marine, una scelta che garantisce meccaniche di gioco più simili a quelle degli sparatutto 3D tradizionali. Il Marine è piuttosto debole, lento e inadatto alle prodezze ginniche ma può contare su un ricco arsenale, estremamente fedele a quello sfoggiato sul grande schermo da Ripley e compagnia. Il Marine è infatti un buon combattente sulle lunghe distanze, ma nel corpo a corpo non ha alcuna chance di sopravvivenza. Un ottimo motivo per usare le munizioni con oculatezza e tenere sotto controllo il famigerato "sensore di movimento", che i più ricorderanno come il protagonista assoluto di "Aliens", il secondo film della saga.

"Predator", il film, esce nel 1987 e vede Arnold Schwarzenegger vestire i panni di Dutch, il comandante di un manipolo di commandos assoldato dalla CIA e inviato a recuperare alcuni piloti abbattuti dai guerriglieri nella giungla sud americana. La missione va a buon fine, ma gli uomini di Dutch si ritrovano "cacciati" da una misteriosa creatura extraterrestre in cerca di trofei. Non si salverà nessuno all'infuori del granitico Arnold. Decisamente più modesto il seguito, "Predator 2", uscito nel 1990 e orfano dei bicipiti di Schwarzy. Qui l'extraterrestre si spinge addirittura fino al centro di Los Angeles dove fa strage di poliziotti e narcotrafficanti, e, udite udite, rivela persino un animo nobile e cavalleresco. In questo seguito, tra i trofei esibiti dal Predator è possibile persino intravedere il teschio di un Alien...quando si dice la rivalità!

Immersi nell'oscurità fino al midollo, i razzi da illuminazione sono la prima cosa che si impara ad amare.

Il visore all'infrarosso non fornisce una visuale particolarmente nitida, ma, soprattutto, nasconde il rilevatore di movimento...

La speciale vista "da caccia" di cui dispone l'Alien gli consente di vedere le sue vittime anche al buio, ma solo a distanza ravvicinata.

Il Predator dispone di ben quattro visuali differenti. Quella qui raffigurata evidenzia i nemici con un alone colorato che li rende visibili anche contro fondali particolarmente scuri.

Così come accade nel film, anche nel videogioco questo strumento riesce a essere una fonte di estrema angoscia più che rivestire una qualche reale utilità, dal momento che segnala solo le presenze effettivamente in movimento, e su più piani orizzontali oltre a quello nel quale ci si trova. In ogni modo, muoversi nelle pulsanti oscurità di una base infestata da alieni vestendo i panni di un Marine solitario è un'esperienza che non si scorda facilmente, e può a ragione essere considerata il cuore dell'intero titolo. Nemmeno un briciolo dell'attenzione dedicata alla costruzione di questa terrificante atmosfera è stata però riservata alla stesura della trama, che è del tutto assente. Controllare l'Alieno, però, rappresenta una novità nel genere, infatti, pur essendo fragile come un cristallo di Bohemia, può muoversi a una velocità impressionante, scalando qualunque tipo di superficie e spiccando balzi che gli consentono di coprire distanze immense con un unico movimento. Di armi l'Alien non ha bisogno, per la semplice ragione che il suo corpo cheratinoso è un'arma in se stesso: i suoi artigli sono sufficienti a dilaniare qualunque creatura, mentre un colpo di coda può letteralmente tranciare l'avversario in due parti. *Dulcis in fundo* il morso, che, se ben eseguito e mirato alla testa della propria vittima, oltre a spappolare quest'ultima in maniera quanto mai spettacolare, reintegra parte dell'energia dell'Alien. A rendere la creatura gigeriana ancora più temibile di quanto già non sia interviene la sua vista grandangolare che rende praticamente impossibile tendergli un agguato o attaccarlo lateralmente con la speranza di non essere visti fino all'ultimo momento. La mancanza di armi che abbiano una qualche gittata e la sua relativa debolezza, suggeriscono una strategia "di basso profilo": veloci spostamenti nell'ombra, agguati veloci e mirati, magari saltando sul cranio dell'ignaro malcapitato direttamente dal soffitto.

L'eccellente **motore grafico** proprietario è stato **utilizzato** per convogliare nel giocatore un preciso **stato d'animo**, che **oscilla** costantemente tra il sottile **disagio** e il **panico** incontrollabile.

Alcuni dettagli grafici raccapriccianti. Un colpo ben assestato dello Speargun e il trofeo viene istantaneamente appeso al muro...

Alieni, questioni di razza

Difficile rassegnarsi all'idea di essere soli nell'universo. Nonostante attendibili calcoli statistici possano ragionevolmente escludere la possibilità di una simile condizione, gli ufologi cercano da anni prove tangibili dell'esistenza di intelligenze aliene al di fuori del nostro sistema solare. Sulla base degli avvistamenti e dei fantomatici incontri ravvicinati di "terzo" e "quarto tipo" (rispettivamente sbarchi alieni e rapimenti di esseri umani per mano extraterrestre), gli esperti ritengono di poter distinguere sei tipologie ALF (Alien Life Forms). Il ricercatore Robert Morning Sky ritiene, per esempio, di aver individuato la presenza dei "Blu" – esseri dalla pelle traslucida, grandi occhi a mandorla e corporatura minuta – che avrebbero contattato il governo USA alla fine degli anni '40 per metterlo in guardia dalla minaccia dei "Grigi". Questi ultimi, detti anche Reticuliani, costituiscono la razza più frequentemente avvistata e, a detta dei cultori della materia, la più pericolosa: a loro andrebbero infatti imputati i famigerati rapimenti. A questa razza, presumibilmente proveniente da Zeta Reticuli, andrebbe ricondotto anche l'esemplare sottoposto ad esame autoptico in seguito al famoso "incidente di Roswell" del 1947. Ma la minaccia maggiore per l'uomo dovrebbe essere costituita dai Rettiloidi (detti anche "Draconiani"), una razza guerriera che avrebbe stabilito contatti con gruppi di potere occulto sulla Terra e controllerebbe persino i Grigi tramite non meglio definiti impianti neurali. Chi vuol credere, creda o si faccia perlomeno una cultura al sito **www.ufo.it/ufo1bis.htm**.

GAUGE

87 — SINGLE PLAYER

7 — MULTIPLAYER

What U Need

Dovete disporre almeno di un P200 corredato con 32 Mbyte di Ram, una scheda acceleratrice che sfrutti le API Direct 3D e 200 Mb liberi sul disco fisso. Per competere con la velocità degli Alien avrete bisogno di un P2-233 con 128 Mbyte di Ram. Se poi disponete di un Sound Blaster Live! potrete ascoltare il vero suono della paura...

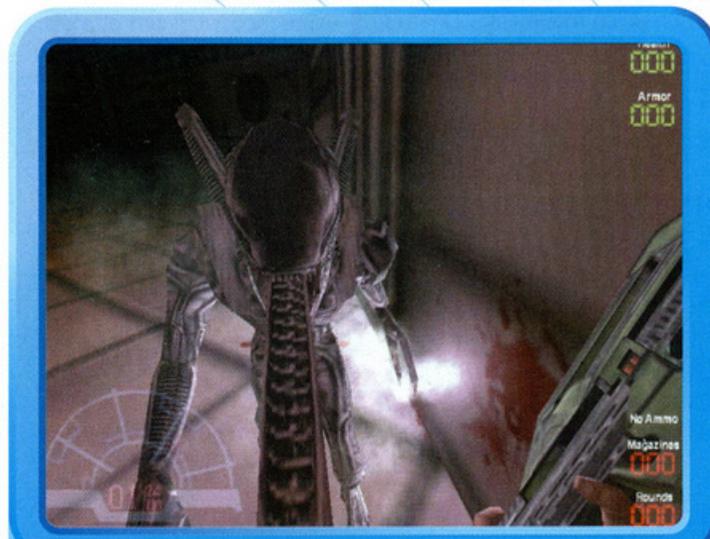
Alternative

Half Life (Sierra)
Il miglior sparatutto in soggettiva mai realizzato. Un motore grafico di prima grandezza e una sceneggiatura da cardiopalma rendono Half-Life estremamente vario ed emozionante. Azione violenta ed enigmi ben calibrati. Un must.

Alien Trilogy (Acclaim)
Uno dei pochissimi sparatutto tridimensionali dedicati all'immaginario di Alien. Purtroppo pur essendo un buon prodotto su PlayStation, soffre di una pessima realizzazione che ne fa a malapena un clone di *Doom*. Meglio ripiegare sulla "total conversion" *Alien Quake*...

Analoghe tattiche si confanno peraltro anche al Predator, sicuramente il più potente ed "equilibrato" dei tre personaggi disponibili. Pur essendo essenzialmente una bestia, della quale infatti possiede l'agilità e la velocità, il Predator è anche il rappresentate di una razza cacciatrice tecnologicamente avanzata e, come tale, dispone di un vasto armamentario futuribile che però richiede energia per poter funzionare. Oltre a un cannone spalleggiato, ottimo per gli attacchi a lunga distanza, e una "comune" pistola a raggi, il curioso extraterrestre ha dalla sua anche una potentissima balestra munita di mirino telescopico, l'arma ideale per il cecchinaggio. Completano l'equipaggiamento dello spietato cacciatore un paio di affilati artigli, un disco da lancio riutilizzabile infinite volte, e il "medicomp", una specie di pronto soccorso portatile che permette di barattare in qualunque momento energia in cambio di salute. Ciò che rende però il Predator un avversario eccezionalmente temibile è la sua capacità di "vedere non visto". Mentre può infatti servirsi di un dispositivo di invisibilità per celarsi agli occhi dei propri avversari, la creatura dispone di ben quattro viste differenti che gli permettono di individuare rapidamente i nemici in qualunque condizione di luce. Il suo punto debole principale rimane comunque la dipendenza dalle riserve energetiche e dal munizionamento alquanto limitato: esaurita l'energia necessaria per rendersi invisibile e far funzionare i diversi sistemi d'arma il mostruoso cacciatore è carne morta... A ogni personaggio corrisponde una sorta di "campagna" composta da cinque lunghe missioni che possono essere affrontate su tre diversi livelli di difficoltà, ma che, complessivamente sono davvero un po' pochine. Come è d'uso in molti arcade destinati alle console, completando tutte le missioni a un dato livello di difficoltà si ha accesso ad alcune missioni ed equipaggiamenti "bonus" che contribuiscono ad aumentare la longevità del prodotto, se riuscirete a sopportare la sua incredibile difficoltà. La modalità multiplayer (Internet, rete locale e "modem to modem") c'è ed è anche piuttosto ricca. Oltre al classico deathmatch, il titolo comprende anche modalità quali l'"Alien Tag" e il "Predator Tag", che vedono tutti i giocatori coalizzarsi contro una singola minaccia aliena: chi riesce a eliminarla prende il suo posto... Davvero riuscita anche la modalità a squadre, il cosiddetto "Species Teamplay", dove tutti i membri della medesima razza combattono contro i rappresentanti delle altre, in una triste e involontaria metafora della società odierna... Alquanto deludente invece il "Team Botmatch" che quelli della Fox Interactive tentano di spacciare come una modalità cooperativa: si tratta in realtà di un semplice "deatmatch" condotto contro un susseguirsi di nemici controllati dal computer, noioso e decisamente poco originale.

Difficile evitare che un brivido corra lungo la schiena mentre ci si incammina lungo i tunnel "biomeccanici" di gigeriana memoria...

Gli Alien sono creature subdole. Possono coprire un lungo corridoio con un solo balzo e strisciare per evitare il fuoco nemico.

Una rara istantanea che ritrae in primo piano la spaventosa dentatura retrattile dell'Alien.

Audentes fortuna juvat. Speramus...

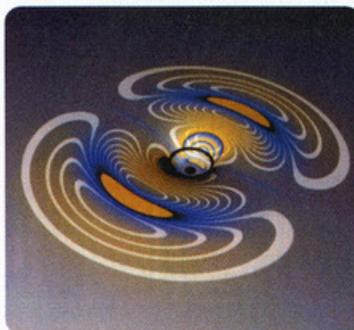
O U T C A S T

Silver Award

Di Francsco Alinovi

Un buco nero rischia di inghiottire la Terra. Siamo alla ricerca di un eroe tanto incosciente da recarsi nella dimensione parallela e risolvere la faccenda. Hai impegni per le prossime ore?

www.outcast-game.net
Editore: Infogrames
Sviluppatore: Appeal
Distributore: C.T.O.

Certi giorni capita di svegliarsi con uno strano presentimento, uno di quelli che continua incessante la sua opera persecutoria. Basta però una scintilla per far esplodere la fiamma della comprensione: da quel momento in poi gli avvenimenti si susseguono a catena e l'unico modo per riuscire a sopravvivere è quello di rimanere distaccati e disposti a subire, andare contro corrente si rivelerebbe solo inutile e più dispendioso. Per esempio: sei lì a farti i fatti tuoi al bar e, mentre sorseggi un aperitivo, il tuo ex-datore di lavoro fa irruzione nel locale supplicandoti di seguirlo perché c'è bisogno del tuo intervento. Un sospetto: l'idea di intasare la rete di scarico ostruendo i WC con quintali di carta igienica deve avere avuto successo. No, non è per questo. Il problema è tutt'altro: riguarda alcuni esperimenti di laboratorio, ricerche su nuove fonti d'energia. Ti prepari per il peggio: gli scienziati con un elevato quoziente di intelligenza sono infatti come i bambini piccoli, entusiasti di tutto quello che scoprono e sempre alla ricerca di nuove emozioni, ma mai e poi mai si deve togliere loro lo sguardo di dosso. I due geni hanno causato un'esplosione così intensa da creare un **buco nero**. Il bello è che attraversandolo si giunge in una dimensione parallela, in un altro mondo; ed è proprio da lì che bisogna partire per suturare il buco di antimateria. Interessante... andresti volentieri in gita turistica dall'altra parte dell'universo ma purtroppo il figlio della cugina del cognato della vicina di casa della tua ex-fidanzata delle superiori ha il saggio di musica e tu avevi promesso di scansare qualsiasi altro impegno per non deludere il bambino. Dicono che se non parti subito per aiutare gli scienziati a risolvere il problema il piccolo musicista potrebbe non esibirsi mai. Hmm... la situazione è proprio grave. E va bene, accetti l'incarico, bisogna pur avere un'attività nella vita: la tua vocazione è salvare pianeti? Quale migliore occasione... Ma ecco che lo strano presentimento si svela in tutta la sua chiarezza: "No, non può essere lei!" – ti lasci scappare una citazione colta. Invece sì, è proprio la figlia della senatrice Clare Fitzgerald, quella buona donna che ti ha fatto sospendere dal lavoro facendoti cadere addosso la condanna per omicidio colposo. La colpa era di Marion, la ragazza che ti sta di fronte, entrambi lo sapete. Per redimersi dai rimorsi lei ora non fa più la giornalista ma è biologa e antropologa e per di più fa parte della spedizione... Lo sapevi, non avresti mai dovuto alzarti da letto.

Descritto in termini semplici, un **buco nero** è una regione dello spazio caratterizzata da una concentrazione di massa tale da impedire agli oggetti nelle vicinanze di sfuggire alla sua forza gravitazionale, venendo inevitabilmente inghiottiti. Per saperne di più è possibile cominciare la ricerca dall'indirizzo Internet: **http://casa.colorado.edu/~ajsh/relativity.html**, che contiene una lista di siti interessanti.

In certe situazioni non bastano solo le parole per convincere a collaborare.

Il dialogo con i talan è fondamentale nel gioco. Fortunatamente ci sono i sottotitoli in italiano.

Il portale è presidiato dai soldati: fate largo alla cavalleria!

Ecco i quattro membri della sfortunata spedizione: **Cutter Slade**, l'eroe; Marion Wolfe, la giovane donna bella, intelligente e ricca; William Kauffman e Anthony Xue, gli scienziati geniali, pasticcioni e sempre in disaccordo.

Il pianeta **Adelpha** è composto da sei regioni, ciascuna raggiungibile tramite i portali Daoka: Ranzaar è il paese delle nevicate, il punto d'arrivo del protagonista; Shamazaar è il modo dei templi; Okasankaar è la regione dominata dalle paludi; Talanzaar ospita la capitale Okriana; Okaar è la regione più selvaggia, ricoperta di foreste; infine Motazaar è una regione desertica e inospitale, sede delle prigioni di Fae Rhan.

Volendo prendere la mira con maggiore cura è possibile selezionare la visuale da sparatutto 3D.

È solo un sogno?

Ecco come deve essersi sentito **Cutter Slade** uno dei migliori soldati della marina americana, accusato di alcoolismo in seguito alla morte di un giornalista in visita al suo reparto e allontanato dalle operazioni importanti. Lasciare l'esercito si è rivelata una scelta obbligata, ritornare a quell'impiego anche. Risvegliarsi sotto un cielo che non è quello di casa propria è già un piccolo trauma, figurarsi ora che il cielo è quello di un altro pianeta. Gli indigeni fortunatamente sono molto ospitali e conoscono l'inglese. Non è difficile capire quello che è successo: gli scienziati che bisognava proteggere sono dispersi in quella terra straniera e ora la missione si fa molto più impegnativa, anche perché non tutti gli abitanti di **Adelpha** sono disposti al dialogo. Inoltre, nessuno si permetterebbe mai di offrire ospitalità al primo venuto se non in cambio di qualcos'altro. Ed ecco che si giunge al compromesso: Cutter è l'unico che può liberare il tranquillo popolo dei talan dal giogo imperialista di Fae Rhan, in cambio i ribelli si impegneranno nella ricerca degli scienziati terrestri. Una bella escalation di sfiga...Nessuno presenta valide alternative e così comincia l'avventura del giocatore nell'universo di *Outcast*. Il gioco, opera seconda di Appeal, misconosciuto team di sviluppo francese, è catalogabile come avventura dinamica, con elementi presi in prestito qua e là dai migliori prodotti sul mercato. Il protagonista è in grado di correre, camminare, saltare, nuotare, fare tuffi e immersioni, sparare e procedere strisciando per non essere visto. Anche l'arsenale a sua disposizione è ricco di gioielli di distruzione e l'inventario contempla la raccolta di numerosi oggetti per risolvere semplici enigmi e potenziare le proprie abilità. Esplorazione, combattimento, ragionamento e dialogo sono le componenti principali di *Outcast*, uno dei titoli più ambiziosi e promettenti della stagione. Ecco come gli sviluppatori francesi si sono preparati alla candidatura per il "Gioco Migliore di Sempre": creare un motore grafico rivoluzionario, fare registrare la colonna sonora dall'Orchestra Sinfonica di Mosca, generare un sistema di intelligenza artificiale sofisticato e dare vita a un intero pianeta, con il proprio clima, flora, fauna e una civiltà, con un linguaggio, delle tradizioni e degli ordini gerarchici ben definiti. In pratica sono riusciti a creare un'esperienza di gioco definibile, usando le loro stesse parole, "Virtualità Reale", ovvero la sensazione di trovarsi realmente calati in un universo virtuale, fittizio, fatto di pixel. Anzi, di voxel. Eh sì, perché la terra di Adelpha non è fatta di semplici poligoni, ma gli sviluppatori sono ricorsi a una tecnica di rappresentazione che sfrutta pixel volumetrici. Al contrario dei poligoni, i voxel vengono calcolati a partire dalla telecamera verso l'orizzonte. In questo modo, maggiore è il dettaglio degli oggetti che oscurano l'orizzonte, più fluida è l'animazione. A detta degli sviluppatori della Appeal, la presunta agorafobia delle altre software house deriva dai limiti della grafica poligonale: è proprio per questo che la maggior parte dei giochi si svolge in oscuri cunicoli. Al contrario, adottando la tecnica dei voxel è possibile creare ambientazioni all'aperto di notevole impatto e avere ancora abbastanza memoria di calcolo per ottenere dei personaggi poligonali ricchi di dettaglio.

"Outcast è un'avventura impegnativa e di grandi proporzioni, con un mucchio di cose da fare e un livello di immersione che lascia soddisfatti"

Mondi possibili

Da sempre l'uomo si interroga sull'esistenza di altri mondi. Qualche secolo fa il filosofo e matematico tedesco Leibniz si candidava come brillante risolutore della questione. Secondo Leibniz il mondo creato da Dio – non è questa la sede per una confutazione di ordine teologico – è solo uno dei mondi possibili che Dio avrebbe potuto creare. Infatti ogni combinazione che differisce anche solo in minima parte da un'altra e che non contiene elementi reciprocamente contraddittori, ma solo compossibili, equivale a un mondo diverso. Tra Dio e il creato c'è solo un rapporto di libera scelta che però, data la perfezione di Dio, si rivela essere sempre la scelta migliore. Nell'infinito campo del possibile, conosciuto nell'intimo dal creatore, Dio stesso sceglie la migliore tra le infinite combinazioni, ossia quella che contiene il minore male per le creature. Quindi la Terra non esiste e quelli che voi credete sentimenti, emozioni, pensieri, non sono altro che scoregge quantiche nell'intestino incorporeo di un cosmobalenottero di nome Usbaldoveniri. Non vi sta bene? Prendetevela con Leibniz...

What U Need

I requisiti indispensabili sono un P200Mhz MMX, 32MB di RAM, scheda video da 2MB, cd-rom 4x e 600MB di spazio libero su disco. Con un processore PIII a 450Mhz, 128MB di RAM e una scheda audio 3D le cose migliorano, ma la risoluzione però rimane sempre quella: 512x384.

Alternative

King Quest: Mask of Eternity (Sierra)
Una famosa serie di avventure giunta alla sua ultima edizione, questa volta ricreata utilizzando gli amati poligoni. Molto godibile sotto ogni aspetto, possiede anche alcuni elementi da GdR e la presenza di numerosi combattimenti in tempo reale.

Tomb Raider (EIDOS)
Credo che questo nome non abbia bisogno di presentazioni, in tre anni (a seconda del numero che preferite), la Eidos ci ha regalato tre episodi delle avventure dell'avvenente archeologa Lara Croft.

Il mio regno per un poligono

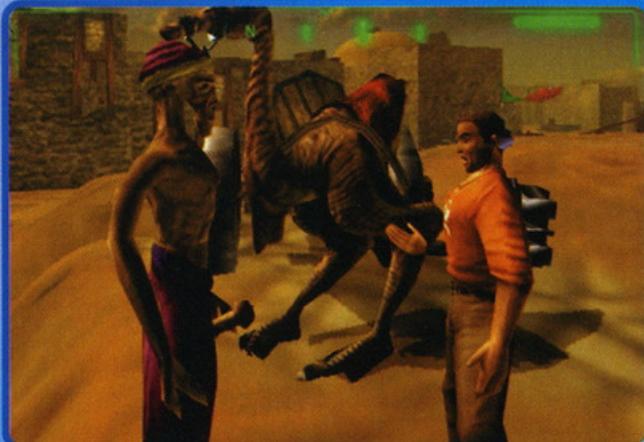
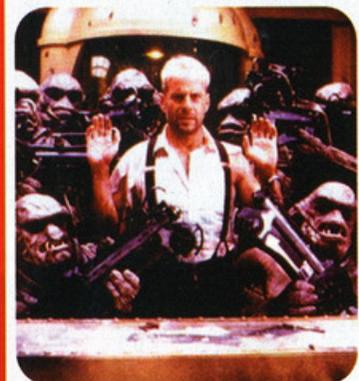
Quando quattro anni fa gli sviluppatori hanno tirato fuori l'idea del gioco le schede di accelerazione tridimensionale non avevano ancora raggiunto gli standard attuali. Il voxel si rivelò la tecnica migliore per consentire il funzionamento di *Outcast* anche sulle macchine più umili, sacrificando solo in parte il livello di dettaglio. La scarsa lungimiranza non ha pagato: oggigiorno chiunque sia dotato di computer ha anche una scheda 3D; restano solo due alternative: o non interessano i videogiochi oppure il PC viene usato per scrivere e le console per giocare. In entrambi i casi questo genere di pubblico non avrebbe mai comprato *Outcast*. Ed è così che, nonostante gli splendidi effetti di illuminazione e la ricchezza di particolari, sembra di trovarsi a Legolandia: bisogna infatti accontentarsi di una risoluzione massima di 512x384 e comunque, anche con un processore Pentium III e 128MB di RAM, ogni tanto l'animazione perde dei frame. Fin qui, comunque, niente di gravemente irreparabile. Con una trama interessante e un'elevata giocabilità non c'è risoluzione grafica che tenga. *Outcast* promette tutto quello che un giocatore può desiderare. A livello di esplorazione garantisce un "sense of wonder" che solo titoli come *Tomb Raider* possiedono. Come titolo d'azione combina un sistema di controllo intuitivo e abbastanza preciso con una buona dose di ritmo. La vicenda è ben articolata e governata dal libero arbitrio: in qualsiasi momento si può decidere il percorso da seguire, scegliere se aiutare anche l'ultimo dei talan oppure dedicarsi solo alla missione principale. A questo proposito bisogna ricordare che i talan hanno una sorta di potere telepatico e tutti sanno in ogni momento quello che avete fatto per il loro popolo: comportatevi in malo modo e verrete respinti, cercate di essere disponibili e pronti all'ascolto e sarete ricompensati con preziosi suggerimenti.

Date tutte queste premesse nessun ostacolo dovrebbe frapporsi fra *Outcast* e la gloria eterna, ovvero un'infinita catena di seguiti.

La realtà non è poi così dura

Se vivessimo in un mondo perfetto probabilmente la mezzanotte del 24 dicembre Babbo Natale si calerebbe realmente dal camino e *Outcast* sarebbe il Miglior Gioco di Sempre. Purtroppo ci sono le tasse da pagare, i servizi pubblici non funzionano, ci sono l'inquinamento e il buco nell'ozono, Babbo Natale è solo una menzogna della dittatura del consumismo e *Outcast* non è il Miglior Gioco di Sempre. Per fortuna l'uomo è in grado di adattarsi a ogni situazione e superare i momenti di crisi più difficili conservando uno spirito di sopravvivenza non indifferente. Ergo, *Outcast* è un'avventura più che dignitosa, ricca di innovazione e con qualche colpo di genio che riesce quasi a eclissare le **sviste** dei programmatori, prima fra tutte la scelta del sistema grafico. Ma ci sono altri piccoli dettagli che messi insieme possono far cambiare il quadro della situazione. Per carità, si tratta di considerazioni probabilmente solo personali, ma che per il sottoscritto non permettono al gioco di raggiungere la soglia dell'eccellenza. Per esempio: il design dei personaggi non è brillante e si fatica a creare uno stretto legame empatico con il protagonista; anche la trama ricorre a troppi cliché. In questo senso, *Outcast* è paragonabile al **Quinto Elemento**, il film di Luc Besson: entrambi presentano un tipo di fantascienza dal gusto molto francese, lontano da quello anglosassone e giapponese a cui siamo abituati. La seconda perplessità riguarda la struttura di gioco stessa: la catena dei contatti per arrivare a compiere una missione a volte si rivela troppo dispersiva e inoltre i talan sono leggermente boriosi e logorroici, dialogare con loro per ottenere informazioni utili si rivela il più delle volte un compito di dura sopportazione. Tuttavia altri giocatori potrebbero pensare il contrario. Insomma, *Outcast* è un'avventura impegnativa e di grandi proporzioni, con un mucchio di cose da fare e un livello di immersione che lascia soddisfatti; un gioco piacevole che, per colpa di alcune scelte stilistiche e di piccoli problemi tecnici, non rappresenta il grande evento che sulla carta avrebbe dovuto essere. Virtualità reale? Ci siamo andati vicini.

La versione finale del gioco presenta alcune **sviste** e gravi problemi di installazione e di corretto funzionamento. Nel sito ufficiale del gioco si trovano comunque le patch necessarie per risolvere la maggior parte dei problemi conclamati.

Il **Quinto Elemento** è una pellicola cinematografica fantascientifica diretta dal regista francese Luc Besson, con protagonisti Bruce Willis nei panni di un taxista eroe per caso, Milla Jovovich, nei succinti panni del quinto elemento e Gary Oldman in quelli del cattivo di turno. **www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/movies/Fifth/ver_us/index.htm**

Quell'affare che sbuca dal gonnellino del talan è l'elsa di una spada o è solo felice di averci rivisto?

Ciò che si frappone tra l'uomo e l'asfalto

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

Di Francesco Alinovi

Di nuovo in pista con Need For Speed: una modalità di gioco in più e tanti optional di classe. Sarà in grado di offrire anche nuove emozioni?

www.needforspeed.com
Editore: Electronic Arts
Sviluppatore: interno
Distributore: C.T.O.

"Veemente dio d'una razza d'acciaio,/ Automobile ebbrrra di spazio,/ che scalpiti e frrremi d'angoscia/ rodendo il morso con striduli denti.../ Formidabile mostro giapponese,/ dagli occhi di fucina,/ nutrito di fiamma/ e d'oli minerali,/ avido di orizzonti e di prede siderali.../ io scateno il tuo cuore che tonfa diabolicamente,/ scateno i tuoi giganteschi pneumatici,/ per la danza che tu sai danzare/ via per le bianche strade di tutto il mondo...".

Così negli anni '20 il poeta futurista **Marinetti** celebrava l'automobile da corsa. Quelle stesse sensazioni cercano oggi di descriverle gli sviluppatori della Electronic Arts con l'ultimo episodio di una saga che periodicamente si rinnova. Avete mai assaggiato l'ebbrezza di correre su strade pittoresche a bordo di auto da sogno, senza limiti di velocità e fregandovene della benzina e dei costi dal carrozziere? Se la risposta è sì, le alternative sono due: o siete miliardari, e quindi potete evitare di leggere le pagine che seguono, oppure vi siete impallati davanti al monitor con uno dei precedenti episodi della rinomata serie automobilistica targata Electronic Arts, il che è statisticamente più probabile, e quindi vi invito a proseguire nella lettura.

Per chi non avesse mai sentito parlare di *Need For Speed* le premesse sono le stesse di qualsiasi altro titolo di guida: andare più veloce degli altri. Tuttavia la struttura di gioco è arricchita da numerosi elementi di contorno e da interessanti variazioni sul tema. Va comunque tenuta bene presente la natura intima di *Need For Speed*: non si tratta di una simulazione accurata delle dinamiche di guida delle dream cars attuali ma di un puro e semplice gioco di corse.

Filippo Tommaso **Marinetti** (1876-1944) è stato la guida instancabile del futurismo in Italia. Il suo manifesto del 1909 stabiliva le regole del movimento: rottura con il passato, polemica contro la letteratura accademica ufficiale, celebrazione della civiltà delle macchine e ammirazione per ogni sorta di energia e aggressività. Nonostante i risultati ottenuti da un punto di vista letterario siano del tutto mediocri, l'impegno e la convinzione di Marinetti nella adesione ai principi del movimento futurista sono degni di nota. Il testo riportato all'inizio della recensione è tratto dalla poesia "All'automobile da corsa" del 1921.

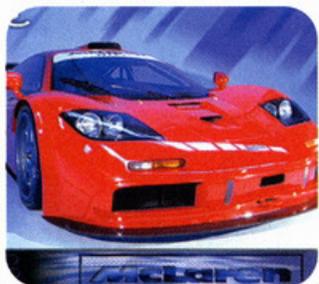
Gli effetti grafici degli agenti atmosferici sono davvero pregevoli...

... se per questo anche quelli di illuminazione non sono niente male.

Codice della Strada in Linea

No limits e ritiro di patente

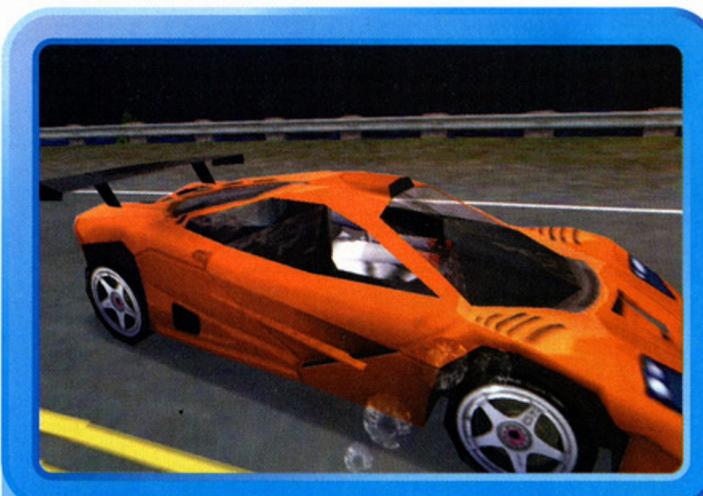
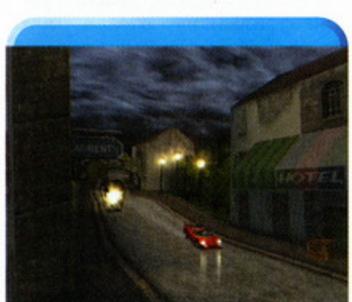
Secondo il codice della strada (articoli 141 e 142) nel rispetto dei prescritti limiti massimi e minimi, è obbligo del conducente regolare la velocità del veicolo in modo tale che, tenuto conto delle caratteristiche, dello stato e del carico del veicolo stesso, delle peculiarità e delle condizioni della strada e del traffico e di ogni altra circostanza di qualsiasi natura, sia evitato ogni pericolo per la sicurezza delle persone e delle cose e ogni altra causa di disordine o intralcio per la circolazione. Il conducente deve essere sempre in grado di compiere, in condizioni di sicurezza, tutte le manovre necessarie a conservare il controllo del veicolo, specialmente l'arresto tempestivo del veicolo stesso entro i limiti del suo campo di visibilità e dinanzi a qualsiasi ostacolo prevedibile. Ai fini della sicurezza della circolazione e della tutela dell'ambiente la velocità massima non può superare 130 Km/h sulle autostrade, 110 Km/h sulle strade extraurbane principali, 90 Km/h sulle strade extraurbane secondarie e sulle strade extraurbane locali e 50 Km/h nei centri abitati, con la possibilità di elevare tale limite fino a 70 Km/h per le strade urbane di scorrimento, previa l'applicazione degli appositi segnali. Per maggiori informazioni consultate l'ottimo sito: **http://www.freeweb.org/freeweb/tommy/**.

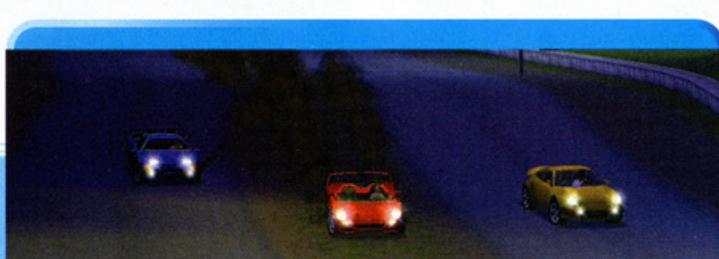
Il **parco macchine** di Need For Speed è il più incredibile fra quello dei giochi di corsa: dalla Lamborghini Diablo alla McLaren F1 fino alla Porsche 911, contempla tutte le auto dei sogni dei nostri tempi. Inoltre, collegandosi al sito ufficiale del gioco è possibile scaricare nuovi modelli. Il primo immesso sulla rete è la Ferrari 360 Modena.

Viene definita **split screen** la tecnica con cui viene suddiviso lo schermo i due o più aree di gioco. Tale suddivisione può avvenire sia sull'asse orizzontale che su quello verticale, oppure su entrambi. In questo modo da 2 a 4 giocatori possono sfidarsi contemporaneamente sullo stesso circuito

Per quanto riguarda la struttura del gioco la novità assoluta è data dalla modalità carriera che consente di cimentarsi in diverse competizioni e gestire il proprio **parco macchine** con i guadagni delle vittorie. Si parte da un budget limitato che consente di comprare una sola vettura a scelta, fra la BMW Z3 e la Mercedes SLK 230, già un sogno proibito per i comuni mortali. Una volta personalizzato il proprio bolide si è pronti per scendere in pista. Ci sono tre tipi di competizione a cui accedere: il torneo a punti, il knockout, che prevede una serie di gare a eliminazione diretta, e gli High Stakes, frenetici testa a testa uno contro uno in cui viene messa in palio la propria vettura, chi vince piglia tutto. Ottenendo dei buoni piazzamenti in ogni singola gara si riceve, oltre al trofeo, un compenso monetario che può essere reinvestito nella riparazione dei danni, nell'acquisto di una nuova auto oppure nell'elaborazione della vettura. Quest'ultimo tipo di intervento è articolato in tre livelli progressivi in cui vengono variati in blocco i parametri velocità massima, accelerazione, freni e sterzo. Chi ha un minimo di confidenza con il mondo delle console si sarà reso conto dello squallido tentativo degli sviluppatori di scimmiottare *Gran Turismo*. Pur non raggiungendo lo standard qualitativo del capolavoro PlayStation, la modalità carriera di *Need For Speed* è comunque in grado di garantire una buona longevità al prodotto.

Per chi invece non avesse il tempo di dedicarsi a un'intera carriera automobilistica esistono numerose altre opzioni di gioco, tutte racchiuse nella modalità arcade. Tanto per gradire si può cominciare con una gara singola, utile per apprendere la struttura dei circuiti e prendere maggiore confidenza con i vari bolidi disponibili. Un ricco menu permette di modificare qualsiasi aspetto della gara, con la possibilità di passare da un time trial a un inseguimento con la polizia con un semplice clic del mouse. Una delle caratteristiche che da sempre contraddistingue la serie della EA è la modalità Hot Pursuit in cui il confronto avviene direttamente con le auto della polizia che pattugliano le strade. Il bello è che si può scegliere da quale parte stare: pirata della strada o garante della legge? Nel primo caso bisognerà riuscire a non farsi bloccare la corsa, pena la fine del gioco. Molto più interessante è la seconda opzione: il compito del giocatore come poliziotto è quello di fermare le vetture che non rispettano i limiti di velocità. Premendo l'apposito tasto i trasgressori vengono inquadrati e comincia l'inseguimento: si possono organizzare posti di blocco, lasciare catene chiodate sull'asfalto e si può persino contare su una volante di appoggio a cui affidare ordini diretti. Alla modalità Hot Pursuit classica si affiancano anche il Getaway e l'Insidia Tempo: in entrambi i casi l'aspetto temporale gioca un ruolo cruciale. Tutte queste modalità di gara possono essere sperimentate in multiplayer anche se non si possiede alcun collegamento Internet o di rete locale. Infatti è prevista una modalità in **split screen** come nei videogiochi per console; anche se giocare in due su uno schermo 14 pollici con una sola tastiera può rivelarsi un'esperienza molto intima. In compenso la modalità multi giocatore in rete si rivela una mezza delusione: i difetti più gravi risiedono tutti a livello grafico, nella perdita di dettaglio da una parte e dall'altra nei rallentamenti che il gioco subisce anche sui computer più potenti nel caso in cui più giocatori decidano di sfidarsi dalle proprie postazioni.

"Need For Speed non è una simulazione accurata delle dinamiche di guida delle dream cars attuali ma di un puro e semplice gioco di corse."

"Per certi versi Road Challenge sembra persino inferiore a Need For Speed III e in altri casi è quasi impossibile distinguere fra i due".

Road Challenge o Carmageddon?

In gita per le strade di Francia con una Ferrari cabrio. Peccato che piova.

La strada è stretta e non c'è posto per tutti e due. Fatti da parte Tamarro!

La strada si è allargata e ora c'è spazio anche per una manovra poco convenzionale.

In antropologia questo termine indica il culto del feticcio, ossia di un oggetto che si ritiene governato da una forza soprannaturale. Invece per gli psicologi il termine **feticismo** serve a indicare la tendenza sessuale, che può sfociare in perversione, in cui l'interesse erotico prevalentemente maschile si concentra in maniera esclusiva su una parte del corpo o dell'abbigliamento femminile

GAUGE

71 — SINGLE PLAYER

6 — MULTIPLAYER

What U Need

Per giocare occorre come minimo un P166, una scheda video da 2MB, 32MB di RAM, 50MB di spazio su disco e un lettore cd-rom 4x. Ma avreste una sensazione maggiore di velocità se spingeste a mano una Panda in salita. Un Pentium II e una scheda 3D sono quindi indispensabili per avere prestazioni accettabili.

Alternative

Need For Speed III (Electronic Arts)
Il precedente episodio rimane il più competitivo dell'intera serie. Manca della modalità carriera, ma è in grado di offrire le stesse sensazioni di *Road Challenge*: se ne siete in possesso non vi conviene svalutarlo come usato da rottamare.

Screamer Rally (Virgin)
Se siete alla ricerca di un gioco di guida arcade dalle forti emozioni, pur non essendo un titolo recente, il capolavoro della Milestone rimane imbattuto nel genere. Non presenta la stessa varietà di opzioni di Need For Speed, ma è più divertente da giocare.

Il fascino di un gioco di guida risiede tutto nell'aspetto cosmetico, soprattutto quando questo non può essere controbilanciato dal rigore simulativo. Abbiamo già detto come *Road Challenge* sacrifichi il realismo della simulazione alla causa della giocabilità immediata. Dato che quest'ultimo parametro non è stato granché ritoccato rispetto all'episodio precedente, sarebbe quanto meno lecito aspettarsi un miglioramento nel comparto grafico. Purtroppo, nonostante le schermate statiche che potete osservare in queste pagine sembrino smentirlo, la realizzazione tecnica del gioco lascia parecchio a desiderare. Certo, l'ultimo episodio della serie è ricco di effetti speciali, come il riflesso del paesaggio sulle lamiere lucide delle vetture e i vari agenti atmosferici che interferiscono con la gara, inoltre i fondali sono suggestivi e andando in testacoda può capitare di imbattersi in scorci panoramici davvero poetici; ma è anche vero che nel passaggio da un'edizione all'altra la realizzazione dei bolidi da corsa non ha goduto di miglioramenti determinanti: c'è addirittura chi afferma che fossero meglio le vetture dell'episodio precedente! Il problema principale di *Need For Speed Road Challenge* rimane comunque quello dell'animazione: non è possibile che il gioco rallenti anche sulle macchine più potenti, equipaggiate con schede grafiche dell'ultima generazione e vagonate di RAM. Il "bad clipping" dilaga e la riduzione dei frame di animazione diventa insopportabile nei momenti di gara più concitati, quando si tenta di far mangiare la polvere al gruppo di auto avversarie. Non è una questione di risoluzione grafica, è proprio un difetto di programmazione: l'unico modo per avere un frame rate degno di nota è quello di gareggiare senza auto avversarie e selezionando la telecamera interna. Queste possono sembrare osservazioni da **feticisti** del pixel, in realtà si tratta di una questione di rispetto del consumatore: la Electronic Arts ogni anno, in casi straordinari ogni sei mesi, mette sul mercato l'aggiornamento di uno dei suoi marchi più importanti, fra cui rientra a pieno titolo *Need For Speed*; proprio per questo motivo è lecito attendersi che ogni nuovo episodio apporti migliorie significative oppure faccia raggiungere lo status di perfezione alle idee già sperimentate nelle precedenti edizioni. Puntualmente ciò non accade mai, forse per poter continuare a giustificare la necessità futura di un nuovo episodio della serie, oppure per un reiterato ritardo sui tempi di realizzazione, sta di fatto che gli unici cambiamenti di rilievo si riducono per lo più all'acquisto di licenze sempre più costose, come se questa fosse l'unica lacuna a cui dover sopperire. Con tutti i soldi che vengono investiti nel progetto e considerando la leadership di Electronic Arts nel settore dei videogiochi è quasi un crimine dover assistere a piccole e risolvibili imprecisioni che solo un team agli esordi può permettersi. Tutto qusto è giustificabile dalle emozioni provate la prima volta che si comincia a giocare. Al di là di qualsiasi commento sul reparto grafico, la sensazione iniziale, e permanente con il passare delle ore trascorse giocando, è che nulla è cambiato dai precedenti tentativi di rivoluzionare il mondo delle gare automobilistiche su monitor. Il controllo con un volante dotato di force feedback è talmente impreciso da preferire come risorsa finale la tastiera. Le routine di intelligenza artificiale che governano il comportamento delle vetture concorrenti sembrano sempre allo sbaraglio come un pilota ubriaco conscio del proprio stato di salute: le auto si muovono in modo del tutto incoerente con la morfologia del tracciato. Per riuscire a superare con successo anche le curve più strette basta dare un colpo sul freno e riaprire il gas, tutto qui: *Need For Speed* vanifica ogni velleità di guida virtuosa. Non c'è una tecnica precisa per vincere ciascuna gara, basta non commettere troppi errori. L'unico rammarico è che *Road Challenge* non è un'assoluta tragedia, sarebbero bastati alcuni accorgimenti in più riguardanti il gioco vero e proprio e non la sua presentazione per poter ottenere un prodotto divertente e in grado di competere con la migliore concorrenza per console, il terreno più fertile per questo genere di titoli. Così invece non abbiamo altro che un gioco di corse mediocre, lontanissimo dall'essere in grado di garantire su PC le stesse sensazioni offerte da capolavori del calibro di *Ridge Racer Type 4* e *Gran Turismo*. Se i negozi di videogiochi fossero come le concessionarie di auto si correrebbe realmente il rischio di venire ingannati da *Need For Speed Road Challenge*, arricchito di tutti gli optional più esclusivi ma privo di un motore decente. Paragonato al precedente episodio è come se l'aggiunta di uno spoiler dovesse convincervi a sostituire il modello in vostro possesso con quello più recente: per certi versi *Road Challenge* sembra persino inferiore a *Need For Speed III* e in altri casi è quasi impossibile distinguere fra i due. Non lasciatevi tentare dalle promozioni pubblicitarie, ancora non è il momento di rottamare il vostro usato.

Quando il coraggio fa diventare eroi

BRAVEHEART

Di Diego Cossetta

A ormai più di tre anni dall'uscita nelle sale cinematografiche dell'omonimo film, ecco che la Eidos ha pensato bene di dar luce alla trasposizione videoludica della stupenda pellicola diretta e interpretata da Mel Gibson.

www.eidos.co.uk
Editore: Eidos
Sviluppatore: Red Lemon Studios
Distributore: Leader

Nel mondo dei videogiochi, accade spesso che una software house decida di investire ingenti capitali per portare a termine l'acquisto dei diritti legati a un qualsivoglia film o serie TV che sia: tutto questo per far si che le vendite relative al titolo in questione risentano positivamente dell'effetto scia del corrispettivo in cellulosa, riuscendo a far breccia nella massa di persone che – pur non essendo direttamente appassionati all'ambiente videoludico – si lasciano attrarre dal logo o dalla scatola rappresentante la locandina del film. Altrettanto spesso, purtroppo, capita però anche che le società dedite alla produzione del gioco abbiano speso così tanto denaro per l'accaparramento dei diritti che ben pochi fondi rimangano per lo sviluppo del prodotto vero e proprio; ed è così che in passato abbiamo potuto assistere al lancio di titoli davvero scarsi e poco curati, la cui presenza sullo scaffale dei rivenditori era giustificata e passabile solo per la bella scatola che li conteneva e per il titolo che faceva bella mostra di sé sulla confezione. Ed è proprio per questa tendenza generale del mercato che sono stato sorpreso non poco dall'uscita di questo *Braveheart* della Eidos, la quale – al contrario di quanto accade di solito – ha deciso di far uscire il gioco legato al film (in inglese questo tipo di prodotto prende il nome di "tie-in") con tre anni di ritardo rispetto alla diffusione della versione cinematografica nelle sale di mezzo mondo.

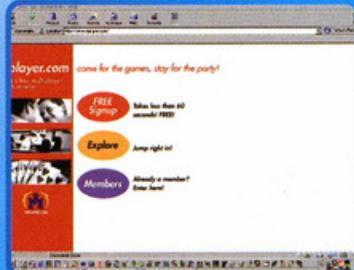
A chi si chiedesse a che categoria appartiene *Braveheart*, posso subito dire che ci troviamo in presenza di un nuovo esponente del genere strategico,anche se bisogna ammettere che l'approccio utilizzato in questo caso si discosta leggermente dai canoni a cui siamo abituati: si da infatti il caso che alle classiche sezioni finalizzate alla gestione delle proprie risorse e dei propri territori, siano accostate fasi solitamente tipiche di giochi più arcade dedicate espressamente ai combattimenti e interamente realizzate con grafica tridimensionale.

Da più parti citato come sex symbol, Mel Gibson è uno dei più noti e amati attori che popolano il variopinto mondo di Hollywood. Al suo attivo, oltre Braveheart, si trovano un gran numero di pellicole di rilievo, tra le quali è impossibile non citare la serie "Arma Letale", dove **Gibson** interpreta un personaggio difficile al quale riesce, grazie al suo talento, a dare un grande spessore psicologico e umano.

Grande attenzione è stata riposta anche nei più piccoli particolari riguardanti la **fedeltà storica**: si va infatti dall'elenco di tutti i clan realmente esistiti che potrete decidere di guidare, ai dettagli degli abiti indossati dai differenti abitanti delle città che visiterete. Il tutto all'insegna della precisione e del fedele rapporto storico.

Avendo visto il capolavoro di **Mel Gibson** molto di recente, posso subito rassicurare gli appassionati sul fatto che i programmatori dei Red Lemon Studios hanno fatto di tutto per mantenere le atmosfere e la **fedeltà storica** che caratterizzano le oltre tre ore di pellicola della **20th Century Fox**. Fin dalla prima volta che vedrete il filmato introduttivo e ascolterete il sottofondo parlato, campionato direttamente dalla versione in lingua originale del film, tornerete facilmente a rivivere le emozioni e le sensazioni che avete provato seduti sulla poltroncina di un cinema o davanti al videoregistratore di casa vostra quando avete ammirato gli stupendi scenari delle colline scozzesi. Premetto prima di tutto che – prima di tuffarvi a capofitto tra i numerosi menu e tra le decine di icone che avrete a vostra disposizione e vista la complessità del titolo - il mio consiglio è quello di leggervi il completissimo manuale di oltre 90 pagine che troverete all'interno della confezione.

Clan in rete

Tutti gli amanti del multiplayer non rimarranno affatto delusi da Braveheart. Si da infatti il caso che la Eidos, per consentire ai suoi utenti di trascorrere ore e ore di divertimento con avversari di tutto il mondo, si sia rivolta a MPlayer, server dedicato al mondo delle partite multi giocatore che vi offrirà la possibilità di cimentarvi on-line in moltissimi altri titoli appartenenti alle più diverse categorie.
Per poter usufruire dei servizi offerti da MPlayer, sarà sufficiente sfruttare il link alla pagina web che vi verrà fornito in seguito all'installazione del gioco o semplicemente raggiungere il sito **www.mplayer.com**: una volta caricato il client da circa 1MB e dopo aver compilato la scheda di iscrizione, potrete finalmente sfidare tutti i capi clan sparsi sulla faccia della Terra che avranno il coraggio di frapporsi tra voi e la corona di Scozia. Il servizio è assolutamente gratuito e non comporta nessuna spesa futura e vi permette di cancellare la vostra iscrizione alla comunità di MPlayer in qualsiasi momento decidiate.

Tra i loghi della Eidos e del team di sviluppatori dei Red Lemon Studios, nelle fasi che precedono il caricamento del gioco, potrete vedere anche i marchi della 20th Century e della Paramount Pictures: dando un'occhiata ai siti dei due colossi del cinema americano (www.20thcenturyfox.com e www.paramount.com) potreste trovare qualche altra interessante curiosità su Braveheart o su tutti gli altri giochi legati a film di recente produzione.

popolazione necessita, per quel che riguarda l'ambito sociale dovrete fare attenzione al morale dei vostri conterranei, ai loro desideri, alle loro necessità e al loro impiego nella vostra società. Grande importanza è rivestita infine dallo spazio dedicato alle operazioni militari: si andrà in questo caso dalla creazione e addestramento dei diversi corpi, alla produzione delle armi, all'intrattenimento di rapporti diplomatici con i "vicini" e con i capi degli altri clan con cui verrete in contatto.

Grazie a un efficace sistema di visuali, potrete osservare l'azione da numerosi punti di vista.

Grazie a questa schermata potrete consultare un dettagliato riassunto di tutti i principali eventi.

Un immagine tratta dal filmato introduttivo realizzato con l'utilizzo di tecniche di grafica digitale.

Quando sarete costretti a venire ai ferri corti con i vostri interlocutori, potrete passare dalla classica visione adatta a un approccio piuttosto "manageriale" della vostra attività, a una più utile all'azione della guerra e caratterizzata da una visuale tridimensionale in prima o terza persona: solo la vostra presenza sul campo di battaglia vi permetterà infatti di rendervi conto nel modo più consono della situazione in cui vi troverete e del modo più adatto per raggiungere la vittoria.

Grazie a questa schermata potrete consultare un dettagliato riassunto di tutti i principali eventi.

Una volta fatto questo potrete pure tentare l'impresa di conquistare la corona di Scozia o, se preferite, di far piazza pulita di tutti gli inglesi sul suolo di Britannia.
Una volta scelto il clan di cui dovrete prendere la guida, il gioco vi permetterà di prendere le decisioni e mettere in pratica le vostre azioni tramite tutta una serie di icone, che vi consentirà di raggiungere le numerose schermate tematiche grazie alle quali potrete consultare i numerosissimi dati di cui avrete bisogno.
In generale le aree a cui dovrete badare saranno quella economica, quella sociale e quella militare: mentre la prima vi vedrà impegnati nella produzione, trasformazione e smaltimento (sia a vostro favore, sia tramite abili operazioni di mercato) di tutto ciò di cui la vostra

Il triangolo in basso a destra vi permetterà di automatizzare al massimo la gestione delle tre aree.

Dal punto di vista tecnico, l'intero gioco è realizzato in alta risoluzione e per quel che riguarda le fasi 3D dedicate ai combattimenti potrete decidere quale usare tra le quattro versioni accelerate disponibili sul CD (software, D3D, Glide o OpenGL); sebbene non ci siano rilievi particolari da fare per quel che riguarda il sistema audio, è invece da sottolineare la bellezza delle tre tracce audio presenti sul supporto argenteo e fedelmente riportate dalla colonna sonora del film: brani strumentali di grandissima atmosfera che - se vorrete – potrete anche infilare quando vorrete nello stereo per godervi qualche minuto di relax indipendentemente dal fatto che stiate giocando o meno.

Per la modalità multiplayer potrete optare tra le classiche possibilità offerte dai prodotti di questo genere (collegamento seriale, diretto via modem, su rete locale o tramite protocollo TCP/IP) oppure per l'interessante soluzione offerta con un server via Internet del quale parliamo in modo più dettagliato nel box di approfondimento qui attorno. Nonostante il gioco risulti notevolmente complesso e sufficientemente vasto, solo grazie al multiplayer riuscirete a raggiungere quel livello di longevità che vi porterà a giocare per diverse settimane senza mai stancarvi, mentre nel caso il cui optiate per la modalità single player forse abbandonerete il tutto dopo essere riusciti almeno una volta a diventare re di Scozia o a debellare completamente gli Inglesi: e questo forse anche a causa della scelta (che si può condividere o meno) di aver introdotto in un titolo prettamente dedicato alla strategia degli elementi spiccatamente "pratici e manuali" (ovvero le sezioni 3D dei combattimenti), che allo stratega incallito potrebbero risultare ostiche e macchiare a causa del suo scarso eclettismo la sua grande performance da fine calcolatore e diplomatico. Per quel che infine riguarda il livello di difficoltà, *Braveheart* risulta adatto a tutti (dal principiante all'appassionato esperto) grazie alla sua grandissima flessibilità e possibilità di personalizzazione che va dalla facoltà di selezionare la gestione automatica da parte del computer delle aree più delicate, alla scelta di rendere assolutamente casuale la disposizione delle risorse sul territorio, alla presenza di un tutorial on-line che vi guiderà passo passo per le prime fasi delle vostre attività.

GAUGE

What U Need

Le pretese a livello hardware del neonato di casa Eidos non sono poi così eccessive, sia che possediate una scheda acceleratrice 3D, sia che decidiate di affidarvi all'accelerazione software: nel primo caso infatti (a parte la succitata scheda), vi basterà possedere un P200 MMX con 32MB di memoria, mentre nel secondo caso si passa a un P233 MMX e stesso equipaggiamento a livello di RAM. In entrambe le situazioni dovrete assicurarvi di avere almeno 200MB liberi su disco rigido.

Alternative

Defender of the Crown (Cinemaware)
Lo so che solo i più "anziani" possono ricordare questo titolo, ma in quanto a similitudini ci siamo davvero: stesso genere, stessa ambientazione e più o meno stesso schema di gioco. Mitico ma davvero introvabile!!!

Caesar 3 (Sierra)
Un nome tra tutti per indicare quella categoria di strategici che per poter essere giocati (e lasciando da parte l'attenzione dedicata agli aspetti "architettonici") vi costringe a tenere sott'occhio e gestire una montagna senza fine di numeri, situazioni e statistiche.

Da questa inquadratura più lontana potete notare lo schieramento adottato dai miei uomini.

Sulla mappa i diversi colori vi permetteranno di capire i rapporti che vi legano ai confinanti.

Quando vi troverete in mischie come queste, lasciar fare al computer sarà la cosa più semplice.

Sulla mappa i diversi colori vi permetteranno di capire i rapporti che vi legano ai confinanti.

Specie in via d'estinzione

DISCWORLD NOIR

Silver Award

Di Francesco Alinovi

Ritorna sui monitor l'avventura punta e clicca d'autore. Il nuovo episodio interattivo della saga di Discworld risolleva con slancio le sorti di un genere dato per disperso.

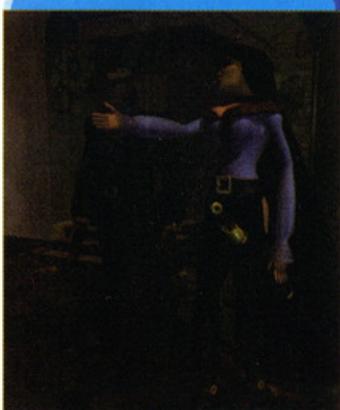
www.gtgames.com
Editore: GTInteractive
Sviluppatore: Perfect Entertainment
Distributore: Halifax

Ci fu un tempo in cui le avventure popolavano copiose gli scaffali dei negozi. Il loro processo evolutivo le aveva portate da semplici schermate di testo a elaborate interfacce grafiche, con personaggi animati e raffinati schemi di intelligenza artificiale. Ma su quell'equilibrato ecosistema videoludico si abbatterono dapprima il meteorite *Doom* e poi quello *Tomb Raider*, seguiti da una devastante pioggia di cloni che mutò radicalmente il panorama. A un passo dall'estinzione, le avventure tradizionali riuscirono comunque a ricavarsi un posto di nicchia nella domanda di videogiochi. Infatti, a differenza degli sparatutto in prima persona e delle avventure dinamiche che erano riusciti a imporsi sulla scala evolutiva, le avventure tradizionali non invecchiarono con la stessa rapidità. Un esempio: se non si è troppo schizzinosi ci si può ancora divertire giocando a *Monkey Island 2*, ma sfido chiunque a trovare eccitante nel 1999 *Wolfstein 3D*. L'arrivo di un nuova avventura realizzata seguendo le vecchie ricette può quindi essere considerato a tutti gli effetti un grande evento, soprattutto se si tiene conto dell'eminente firma che *Discworld Noir* si porta cucita addosso. **Terry Pratchett**, il creatore dell'universo di Discworld, è infatti uno dei più apprezzati scrittori inglesi contemporanei e anche un appassionato di tecnologia, quindi non deve stupire il suo contributo alla realizzazione di un videogioco, tanto più se si tiene conto che *Discworld Noir* è il quarto titolo della serie a comparire sotto forma di bit piuttosto che di atomi. La prima versione interattiva di Discworld era un'avventura testuale per Spectrum, quasi impossibile da recuperare, mentre per PC e PlayStation sono uscite due avventure grafiche punta e clicca ancora rintracciabili nei negozi.

L'autore inglese **Terry Pratchett** è un prolifico creatore di best-seller: ogni libro che pubblica scala inevitabilmente le classifiche di vendita britanniche fino a raggiungere il primo posto, e pensare che la saga di Discworld ha già superato i 23 volumi! Come viene riportato nella sua biografia, ogni tanto viene persino accusato di fare letteratura. Tutti i suoi romanzi sono caratterizzati da un senso dello humor pungente e da una critica intelligente dei miti e delle convenzioni umane. Purtroppo il mercato italiano sembra ignorare l'opera di Pratchett, in libreria è possibile recuperare solo la trilogia del Piccolo Popolo dei Grandi Magazzini e il primo capitolo della saga di Discworld: Il colore della magia.

Eppure deve esserci un modo per entrare nel palazzo del Patrizio eludendo le guardie.

A differenza dei precedenti episodi, il protagonista di *DN* non è il mago pasticcione "Scuotivento" ma l'investigatore privato Lewton. Solitario, inquieto, rude, caustico, pessimista, sciupafemmine, autoironico e autolesionista, avvolto in un lungo impermeabile scuro e inseparabile dal suo cappello: Lewton ricalca tutti gli stereotipi dei detective con gli attributi più solidi, da Philip Marlowe all'ispettore Callaghan fino al cacciatore di replicanti Dekart. Come in ogni **noir** che si rispetti la vicenda si svolge di notte, fra le viuzze di una metropoli che presenta all'ennesima potenza solo gli svantaggi delle grandi città e, cosa non di poco conto, piove: una pioggia leggera ma incessante, che rende le strade deserte, silenziose e piene di pozzanghere.

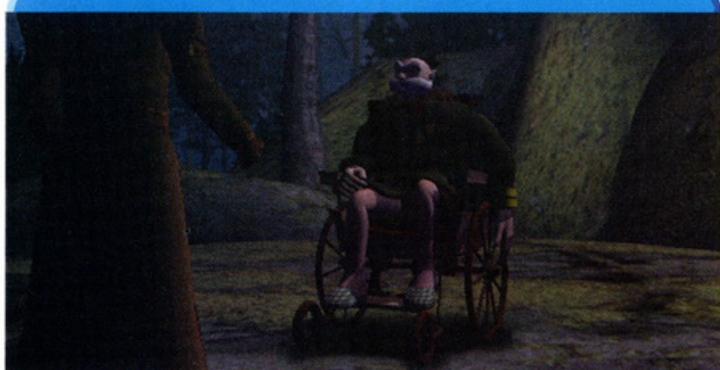
Il comandante della Milka è un osso duro: non sarà facile scucirgli qualche informazione sul misterioso carico della nave.

Cos'é più romantico di una passeggiata notturna fra le tombe di un mausoleo? Ok, un sacco di altre cose...

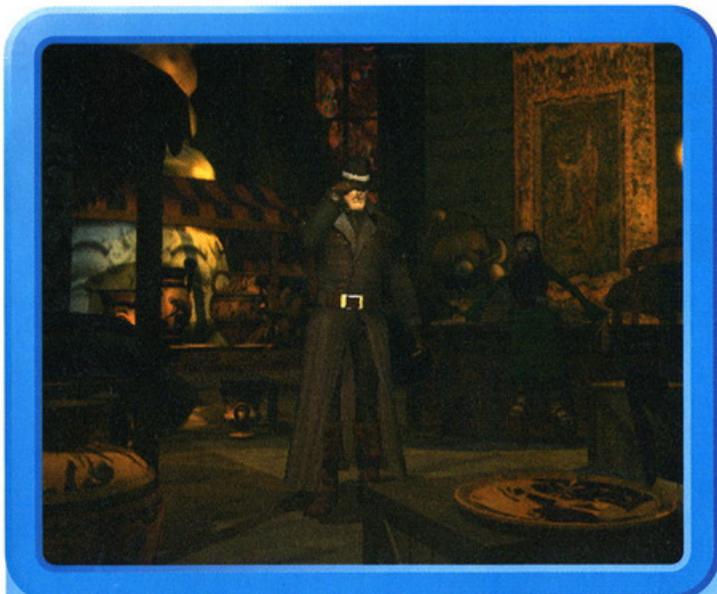
Noir è il termine francese che significa nero, oscuro e che viene usato per indicare quel sottogenere letterario che in Italia chiamiamo giallo. In entrambi i casi il nome del genere deriva dal colore delle copertine dei libri in edizione economica.

Il quadro non sarebbe completo senza una *femme fatale* che offre l'incarico al protagonista: ed eccola, **Carlotta** Von Ubervald, vedova di un facoltoso ereditiero e cacciatrice di tesori; bella e scaltra, sa usare il fascino femminile per raggiungere i propri scopi; è la donna perfetta per un uomo come Lewton. A fare da contorno ci sono poi una serie sterminata di personaggi, ognuno caratterizzato da segni particolari o da una qualche nevrosi. La città di **AnkhMorpork**, capitale del Mon-do Disco, è un crogiolo di razze: dagli enormi troll di pietra ai nani, in una carrellata che comprende creature di ogni sorta e di ogni estrazione sociale. Uno dei perso-naggi più incredibili è il maggiordomo dei Von Ubervald, i cui siparietti con il protagonista sono proprio spassosi: in quanto a ironia e umorismo *Discworld Noir* si presenta come uno dei videogiochi più riusciti in questo senso. L'inizio è scoppiettante come un quintale di semi di mais in un calderone da caserma: il protagonista entra in scena giusto per farsi accoltellare ed esordisce da sotto una lapide con queste parole: "Da quando ero investigatore privato avevo conosciuto giornate davvero difficili, ma non mi era mai capitato di svegliarmi morto". In pratica il giocatore si trova a dover ricostruire gli eventi che hanno preceduto l'assassinio; tuttavia, conoscendo l'universo di Discworld e la figura del Triste Mietitore – già protagonista del precedente episodio, ci sarà da aspettarsi l'inaspettato: la trama è un crescendo di suspense e colpi di scena generati dalla struttura di gioco stessa. Infatti, a differenza dei rappresentanti più tradizionali di questo genere di giochi, in *Discworld Noir* prende il sopravvento il dialogo con i personaggi a dispetto dell'interazione con gli oggetti. Aggirandosi per le strade della capitale, Lewton viene in contatto con numerosi personaggi che possono o meno essere in grado di fornire preziose informazioni e può raccogliere indizi interessanti in differenti locazioni. Indizi e personaggi vengono tutti annotati sul proprio **taccuino**, ciascuno rappresentato da una singola voce. Queste voci vengono richiamate quando si parla con un personaggio e la discussione può essere spostata a proprio piacimento, passando dagli eventi alle cose ai soggetti. Scegliendo una determinata voce si assiste a uno scambio di battute fra Lewton e il suo interlocutore, scambio che si può rivelare più o meno proficuo, offrendo nuove piste per l'indagine oppure dimostrando l'assoluta estraneità dell' interrogato rispetto all'argomento. *Discworld Noir* non inganna mai, nel senso che tutto ciò che appare sullo schermo ha un'applicazione ovvia e tutti gli oggetti e gli indizi sono inseriti in maniera coerente nel contesto narrativo: non capita certo come in alcune avventure dove oggetti che non hanno alcun nesso tra loro devono essere messi insieme per accedere a una nuova locazione. Uno dei mag giori riconoscimenti da indirizzare ai programmatori riguarda proprio questo atteggiamento di correttezza nei confronti del giocatore: il grimaldello può essere impiegato unicamente per forzare un'apertura. Al contrario i personaggi possono mentire al giocatore e l'unico modo per riuscire a incastrarli è quello di metterli di fronte all'evidenza dei fatti. Non serve una laurea in psicologia per scoprire che la figura più ambigua è proprio Carlotta; in questo genere di opere le donne bugiarde sono come la pioggia: non possono mancare. Per quanto riguarda l'interfaccia di gioco, *Discworld Noir* non si discosta troppo da quanto già visto in passato, offrendo un sistema di puntamento intelligente che mette in evidenza i nomi degli oggetti con cui interagire o delle zone di interesse presenti sullo schermo. Anche da un punto di vista tecnico non ci sono novità di rilievo: le locazioni che compongono la città di Ankh-Morpork sono realizzate ricorrendo a fondali statici suddivisi in schermate differenti, uniti tra di loro da fastidiosi caricamenti. Infatti, se si vuole risparmiare spazio sull'hard disk bisogna essere costretti a sorbirsi frequenti accessi al cd-rom, neanche si trattasse di un gioco per PlayStation (d'altra parte l'installazione completa richiede circa un Giga e trecento Mbyte di spazio libero...). A detta degli sviluppatori i fondali sono statici per lasciare libera la memoria all'elaborazione dei personaggi, interamente tridi-mensionali e realizzati con estre-ma cura, sia nei dettagli sia nelle animazioni. Lewton potrà non avere la stessa grazia di Lara Croft, ma si muove come un vero duro e il suo impermeabile si increspa elegantemente quando cammina. Anche gli agenti atmosferici come la pioggia e le varie fonti di illuminazione sono degni di nota. Nonostante le ricercatezze grafiche, l'elemento che contribuisce a creare la maggiore atmosfera

l'oggetto indispensabile dell'investigatore privato: il **taccuino** su cui raccogliere tutti gli indizi e da cui partire per nuove indagini.

Bella e pericolosa, **Carlotta** Von Ubervald è la fonte dei guai dell'investigatore Lewton. Spregiudicata nel sedurre, ogni sua mossa è calcolata per ottenere un favore.

La capitale del Mondo Disco **Ankh-Morpork** è una megalopoli in cui si mescolano tutte le razze ed, dimora della peggior feccia dell'Uni-verso. È attraversata dal fiume Ankh, la cui acqua è tale che tuffandosi è più facile spezzarsi le ossa che annegare.

Il vecchio conte Von Ubervald, costretto sulla sedia a rotelle, è un prezioso informatore, anche se piuttosto irritabile.

L'enorme cantante Sapphire si esibisce ogni sera al Pappagallo Ottarino, locale malfamato per troll e mezz'elfi.

Nel tempio è possibile fare la conoscenza di Malaclypse, strampalato seguace del culto di Errata, dea dei malintesi.

GAUGE

89 — SINGLE PLAYER

N.D. — MULTIPLAYER

What U Need

I requisiti minimi di sistema sono un processore Pentium 166, 32 Mb di RAM e un cd 8x. Si raccomanda però almeno l'impiego di un Pentium MMX 200, di una scheda video che supporta il Direct3D e di un lettore cd molto veloce. In alternativa si può scegliere di installare tutto il gioco su hard disk, per la bellezza di 1 Giga e 250 Mb circa.

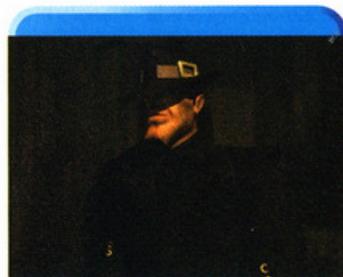
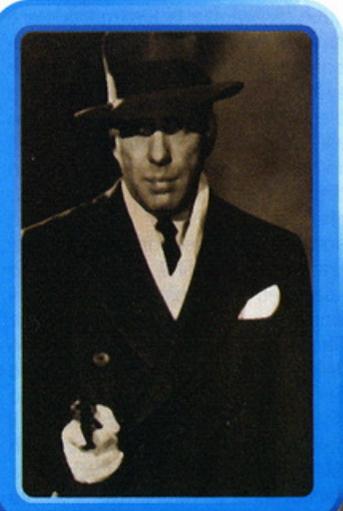
Alternative

Monkey Island 3 (Lucasarts)
Terzo appuntamento con l'apprendista pirata Guybrush Treepwood, demenziale e strampalato come al solito. Si tratta di una di quei titoli senza tempo che ancora riescono a stimolare l'interesse degli avventurieri e a ottenere il consenso di tutto il pubblico.

Blade Runner (Virgin)
Dagli autori di *Command&Conquer* una delle pietre miliari del genere avventura: caratterizzata da una fedele ricostruzione dei set cinematografici e dal doppiaggio interamente in italiano. La breve durata della vicenda è ricompensata dall'elevata rigiocabilità.

è la colonna sonora composta da Peter Weir, ricca di dissonanze e bizzarri giri di accordi, come nella migliore tradizione del cinema noir: si passa dal jazz al blues e c'è persino una cover di *As Time Goes By* riadattata per il Mondo Disco. Sempre per quanto riguarda il sonoro, l'intero copione del gioco è recitato da doppiatori professionisti in un ottimo inglese. Per tutte i giocatori che si trovano in conflitto con la lingua di Albione esiste fortunatamente la possibilità di selezionare i sottotitoli in italiano. Nonostante alcune piccole sviste, la traduzione italiana è davvero ben fatta e riesce a ricatturare lo spirito originale del gioco. L'aspetto che renderà più felici gli avventurieri del monitor è la longevità. *DN* non è un'avventura che si finisce in un weekend: il che dipende unicamente dalla ricchezza della trama e non certo dall'impossibilità di venire a capo di enigmi paradossali. Il titolo dei Perfect Entertainment è ben calibrato e il livello di sfida rimane costante per tutta la durata del gioco. Si rischia di rimanere impantanati in un vicolo cieco solo se non si presta attenzione ai dettagli, ma raramente gli indizi sono fuorvianti. Tuttavia, nel momento in cui si imbocca la strada giusta può capitare di rimanere disorientati dalla massa di informazioni ottenute e perdersi alcuni dettagli fondamentali: ma non si arriva mai al punto di voler abbandonare la partita perché il livello di frustrazione ha superato la soglia di sopportazione. Basta tornare sui propri passi e ispezionare con maggiore calma una locazione, oppure tornare a interrogare nuovamente un personaggio per essere sicuri di avere ottenuto tutte le informazioni possibili: in *Discworld Noir* non ci sono strade senza uscita e ogni locazione presenta degli

"Discworld Noir non inganna mai: tutto ciò che appare sullo schermo ha un'applicazione ovvia e tutti gli oggetti e gli indizi sono inseriti in maniera coerentenel contesto narrativo"

indizi, così come ogni personaggio potrà fornire delle testimonianze utili all'indagine se interrogato a dovere. In questo senso può risultare noioso continuare a fare la spola tra un personaggio e l'altro appena si aggiunge una nuova voce sul taccuino, ma è così che funziona il duro lavoro dell'investigatore privato: cercare prove in ogni angolo e spremere i testimoni finché non cedono. Realizzato con cura, intrigante, divertente, impegnativo: *DN* è un piccolo gioiello nel sempre più ristretto panorama delle avventure punta e clicca. Gli avventurieri di lunga data non devono lasciarselo sfuggire e tutti gli altri, troveranno in *Discworld Noir* un piacevole diversivo.

Barba incolta, un cappello calato in testa e un lungo impermeabile: cos'altro serve per essere investigatori privati?

Sguardi Indiscreti

Il fascino esercitato dai detective privati sull'immaginario collettivo è indescrivibile: chi non ha mai provato il desiderio di essere l'eroe di un romanzo di Raymond Chandler è evidente che sta mentendo. Ma la professione dell'investigatore si discosta notevolmente dalla versione romanzata con cui siamo soliti venire in contatto. Per diventare veri investigatori privati bisogna rivolgersi alle varie agenzie disseminate sul territorio italiano e sottoporsi a un colloquio attitudinale. Non esistono corsi di formazione universitari o parascolastici e, sebbene una certa preparazione culturale sia preferibile, una laurea in giurisprudenza nel ramo criminologia conta tanto quanto la licenza media se non si possiedono le giuste qualità. Il requisito fondamentale resta comunque la maggiore età e soprattutto una grande disponibilità: non bisogna avere orari e si deve essere reperibili in qualsiasi istante. Una volta superati i colloqui provvederà l'agenzia a fornire le competenze necessarie per affrontare i tutti i casi, mandando l'apprendista sul campo con un investigatore professionista. Non lasciatevi ingannare dai film americani: fare l'investigatore non è un lavoro semplice, spesso risulta un mestiere noioso e monotono, fatto di lunghi appostamenti in auto che possono durare ore se non giornate intere, sia di notte che sotto la pioggia. L'intuito non è una qualità che si può apprendere con lo studio e solo l'esperienza e tanti anni di lavoro possono consentire di diventare un grande investigatore. Il genere di casi su cui vengono svolte indagini private varia dalla protezione da spionaggio industriale alla raccolta di prove giudiziarie nelle cause di divorzio, passando per i problemi di droga agli accertamenti fiscali su aziende e privati. Per chi fosse interessato ad approfondire l'argomento oppure si trovasse dall'altra parte della barricata, cioè alla ricerca di assistenza, è possibile partire dall'indirizzo internet dell'agenzia investigativa Gruppo Ponzi, la più famosa nel mondo, collegandosi al sito: **www.ponzi.it**.

Un radiocomando, il segnale del potere

R E V O L T

Di Stefano Gradi

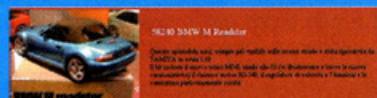
Tutti noi, da piccoli, abbiamo in qualche modo avuto a che fare con delle automobili radiocomandate. Ora, grazie alla Acclaim, è tempo di rivivere quei momenti; peccato non avere più la Turbo Panther...

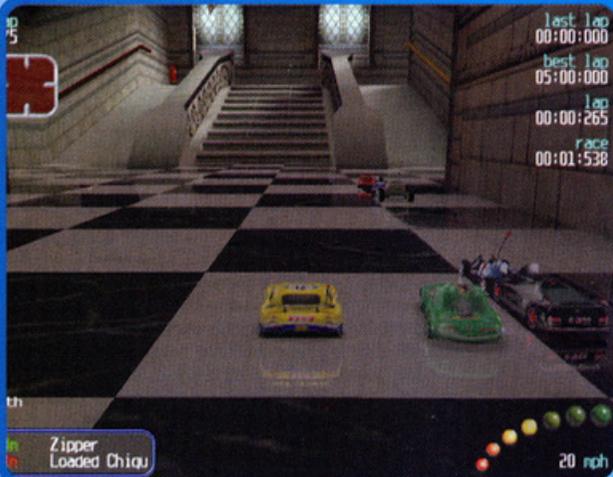
www.acclaimnation.com
Editore: Acclaim
Sviluppatore: Interno
Distributore: Halifax

Ultimamente sui nostri monitor si sono alternate le immagini di una moltitudine di simulazioni di guida; quelli effettivamente validi, però, si possono contare sulle dita di una mano. Ormai parecchie software house sono in grado di lanciare sul mercato prodotti tecnicamente eccellenti, quindi per riuscire ad avere successo bisogna puntare tutto sull'originalità e sul divertimento che questi titoli possono generare. Revolt è un videogioco che riesce pienamente in questo intento, grazie a ottime qualità grafiche e sonore unite a una giocabilità elevata. Come forse avrete intuito sbirciando le foto di queste pagine, le protagoniste non sono automobili normali, o perlomeno non con dimensioni e caratteristiche comuni. La piccola antenna che svetta da ognuna di esse testimonia la loro particolare natura: sono macchinine radio-comandate; alcune semplici e simili a quelle che si usavano da piccoli, altre più raffinate e uguali alle migliori riproduzioni modellistiche. L'idea è sicuramente originale, soprattutto per il fatto che si è dovuto ricreare un ambiente proporzionato a mezzi che, nella realtà, difficilmente superano i quaranta centimetri di lunghezza e qualche chilo di peso. Terreni ideali per disputare le gare diventano quindi dei marciapiedi e dei giardini, un museo o un orto botanico, un supermercato o il ponte di una nave, attenzione però alle diverse superfici da percorrere, l'aderenza cambia notevolmente. Gli ostacoli principali sono quindi rappresentati da palloni, skateboard, tubi di plastica, automobili parcheggiate, scalini o bidoni della spazzatura.

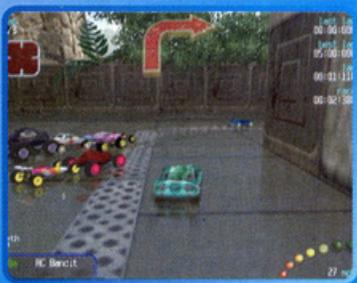
È possibile, al termine delle gare, rivedere la propria prestazione tramite l'ottima funzione di replay.

Le due piste disegnate sul Titanic sono tra le più divertenti, per merito dei saliscendi e delle continue curve.

"Terreni ideali per disputare le gare diventano quindi dei marciapiedi e dei giardini, un museo o un orto botanico, un supermercato o il ponte di una nave"

Ma quanto costa uno di questi gioiellini?

Un modellino radiocomandato, ben realizzato e veloce, è sicuramente uno dei sogni di qualsiasi bambino. Entrando in un grande negozio di giocattoli, ci si può fare un'idea di quante scelte ci siano, a prezzi ragionevolmente contenuti; dopotutto sono sempre dei giocattoli. Se si vuole fare sul serio, però, ci si deve obbligatoriamente rivolgere a qualche negozio di modellismo, preferibilmente con le idee chiare sull'acquisto che si intende effettuare. Le varianti disponibili sono tantissime, prima fra tutte la tipologia dell'automobile radiocomandata: motore elettrico o a scoppio? Successivamente bisogna decidere se optare per un modello da gara, oppure per un modello da puro divertimento, per un uso personale. Poi, secondo le proprie preferenze, si può optare per una perfetta riproduzione di un'automobile di serie (come la BMW Z3 realizzata dalla Tamiya, nella foto) oppure per un modello disegnato dalla casa produttrice. Il costo di un qualsiasi modello dipende dalle proprie esigenze, quindi è difficile fare una stima esatta; si parte da un minimo di cinquecentomila lire per arrivare a due milioni e oltre, soltanto per il kit di montaggio. Poi bisogna preoccuparsi del radiocomando e di un'altra miriade di accessori più o meno utili. Consultando i siti Internet consigliati di seguito, vi potrete fare un'idea di tutto quanto sia disponibile nel mondo degli appassionati di modellismo e a che prezzo; a conti fatti, però, per avere un'automobile radiocomandata decente, servono almeno ottocentomila lire. Il sito italiano della più famosa azienda di modellismo è **www.tamiya.it/_private/rc.htm**, mentre **www.afmodels.com** e **www.modellismo.it/frame.htm** permettono acquisti online.

Il pavimento di marmo del museo è veramente ben realizzato, i riflessi e le venature sembrano veri.

Uno dei veicoli speciali, un bellissimo carrello per la spesa; ma per usarlo, bisogna inserire le cinquecento lire?

La prima curva dopo la partenza è sempre un momento importante, può decidere l'esito dell'intera gara.

I piccoli specchi d'acqua sono degli ostacoli temibili per delle leggere automobili elettriche di plastica, meglio rallentare e inquadrare il ponte.

GAUGE

85 — SINGLE PLAYER

7 — MULTIPLAYER

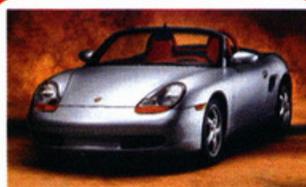
What U Need

Le specifiche minime prevedono almeno un Pentium 200 MHz, 32MB di RAM e una scheda acceleratrice con almeno 4MB. È però consigliato un sistema con processore Pentium II 300 o equivalente, 64MB di RAM e una scheda acceleratrice 3D. Revolt è stato provato su un Pentium II 450 MHz con 128 MB RAM e una TNT2 Ultra con 32MB di RAM; grande velocità e dettaglio anche a 1024X768 pixel di risoluzione.

Alternative

Dethkarz (GT Interactive)
Uno dei "giochini" di guida più divertenti usciti negli ultimi mesi, caratterizzato da piste sopraelevate e automobili futuristiche; grafica colorata e di ottima qualità.

Micromachines V3 (Codemaster)
Un capolavoro assoluto, anche se la versione PC è passata in secondo piano. Piste assurde e macchinine microscopiche per un divertimento senza eguali, specie se in due o più amici.

Revolt è un ottimo mix tra simulazione e gioco arcade, forse il miglior compromesso per un titolo di questo tipo. Innanzitutto, il modello fisico dei veri modellini è stato riprodotto fedelmente, in modo che i comportamenti su schermo siano del tutto simili a quelli reali. Quindi ci si accorgerà delle differenze tra macchine a **trazione** anteriore, posteriore o integrale; per non parlare della diversità di comportamento di un motore a scoppio rispetto a uno elettrico.

Una delle caratteristiche più importanti di un'automobile è il tipo di trazione di cui è dotata. I modelli a trazione anteriore sono i più semplici da guidare, permettono un ottimo inserimento in curva e una relativa semplicità di correzione della traiettoria, anche dopo un errore; avere il controllo della direzione sulle ruote motrici è un vantaggio non da poco. La trazione posteriore è utilizzata soprattutto sulle vetture sportive, più difficili da controllare, ma nettamente più divertenti da guidare. Le quattro ruote motrici sono impiegate soprattutto per i fuoristrada, grazie all'ottimo controllo della trazione, riescono a proseguire anche su percorsi accidentati o sdrucciolevoli.

Il divertimento raggiunge il suo massimo quando si affrontano i campionati di difficoltà crescente, man mano che si procede vengono sbloccati nuovi percorsi e nuovi modelli più potenti. Per variare di più l'azione di gioco, i programmatori hanno ben pensato di disseminare qua e là alcuni power-up, nello stile di *Dethkarz* e di *Wipeout*, quindi missili scariche elettriche e bombe, giusto per infastidire un po' gli avversari; fortuna che è possibile disattivarli. È presente anche l'opzione per il multiplayer (TCP/IP, Modem e Serial Link) con la classica modalità della sfida testa a testa, più una nuova sfida chiamata Battle Tag: in un'apposita arena si affrontano delle vetture dotate di un timer impostato sui due minuti, al via tutte si devono precipitare alla ricerca di una stellina, il primo che riesce a recuperarla mette in azione il proprio cronometro, fino a che un avversario non riesce a toccarlo; a quel punto si invertono i ruoli e il fuggitivo diventa il cacciatore, logicamente vince chi riesce ad azzerare per primo il proprio cronometro. *Revolt* è veramente un gran bel gioco, largamente superiore alle aspettative, sicuramente consigliato a chi abbia voglia di divertirsi con un po' d'azione frenetica, ma allo stesso tempo realistica.

CHARTS

Quali sono i titoli più caldi della stagione? Come distinguere la cioccolata dal surrogato? Chi siamo? Da dove veniamo? Dove andiamo? Nel suo piccolo Next Gamer tenta ogni mese di trovare una soluzione ad alcuni problemi fondamentali dei videogiocatori. Non troverete risposte agli argomenti di cui non disponiamo certezze assolute, ma se i vostri dubbi riguardano i videogiochi, allora potete fidarvi di questa utile guida all'acquisto, a metà strada fra la classifica e il borsino. Per non fare torto a nessuno, e non confondere le diverse forme di divertimento che il videogiocare procura, i vari titoli sono stati suddivisi per generi. Un'unica avvertenza: quella proposta non pretende di essere una tassonomia esaustiva, ma solo indicativa, altrimenti si sarebbe corso il rischio di ritrovarsi all'incirca con una rivista da scrivere per ogni categoria di giochi.

ARCADE

Abe's Exxoddus
Gt Interactive

Direttamente dal mondo PlayStation uno dei platform più intelligenti degli ultimi anni, con una ricca struttura narrativa e numerosi enigmi da risolvere.

Bust-A-Move 2
Acclaim

Il rompicapo più intrigante dopo Tetris, il classico gioco del genere "ancora una partita e poi smetto" mentre il tempo scorre inclemente verso l'alba.

Expendable
Rage

Shoot 'em-up di vecchia scuola, 18 livelli dal ritmo serrato, una festa di laser ed esplosioni, realizzato con una perizia grafica senza precedenti.

Grand Theft Auto: London 1969
Take 2

Il data disk di GTA ambientato nella Swinging London di fine anni '60 è ben più di un gioco di guida vecchio stampo, e garantisce ore di sano divertimento.

Worms Armageddon
Microprose

I soliti vermi guerrafondai in un cocktail riuscitissimo di strategia e puro divertimento, arricchito in questa edizione da una struttura di gioco a missioni.

SPORT

Fifa '99
Electronic Arts

L'ultima edizione del videogioco di calcio più famoso. Ottima presentazione, numerose opzioni, una grande scelta di squadre e, tutto sommato, anche la giocabilità non è male.

Jimmy White's 2: Cueball
Virgin

Un'intera sala da biliardo, con tanto di juke-box e freccette, è lo sfondo di una simulazione sportiva accurata e completa. La migliore alternativa in mancanza del panno verde.

NBA Live '99
Electronic Arts

Grafica spettacolare, sezione statistica da lasciare inebetiti e una buona dose di divertimento. Un altro centro pieno per la linea EA Sport.

NHL '99
Electronic Arts

In merito al genere sportivo l'Electronic Arts non teme paragoni. Anche l'edizione 1999 dell'hockey su ghiaccio è una chiara dimostrazione di predominio.

PC Calcio 7
Dinamic Multimedia

Un gioco di calcio a 360°, con sezione manageriale e azione sul campo di gioco. Un database vasto e aggiornato. Per tenere alta la febbre a 90°.

AVVENTURA/RPG

Baldur's Gate
Virgin

Controllate la vostra banda di ladri, stregoni ed elfi in un mondo isometrico ricco di fascino. Numerose sottotrame e combattimenti in tempo reale condiscono il tutto.

Discworld Noir
GT Interactive

Indagine privata nel regno di Discworld. Un'irresistibile avventura punta-e-clicca dai risvolti noir temperata da una massiccia dose di umorismo.

Fallout 2
Interplay

L'ultima parola nel campo delle avventure tradizionali. L'ennesimo capolavoro Lucas Arts, ambientato nel regno dei morti: veste grafica e sceneggiatura senza pari.

Grim Fandango
Lucas Arts

Il data disk di GTA ambientato nella Swinging London di fine anni '60 è ben più di un gioco di guida vecchio stampo, e garantisce ore di sano divertimento.

Heretic II
Activision

Ritorno in un medioevo alternativo con cambio di inquadratura e di stile di gioco: da shoot 'em-up 3D a avventura in terza persona. Ha funzionato.

King's Quest: Mask of Eternity
Sierra

Ritorna la saga più longeva della storia dei videogiochi: la solita interfaccia punta-e-clicca è stata abbandonata per un'impostazione dinamica.

Lands of Lore 3
Westwood Studios

Alla ricerca della propria anima in un gioco di ruolo originale e di grandi proporzioni, penalizzato unicamente da una veste grafica non proprio all'altezza

Outcast
Infogrames

Un'immersione completa sul pianeta Adelpha, il contatto con la civiltà talan e la ricerca di una soluzione per salvare la Terra da un buco nero. Un gioco epico e rivoluzionario.

Shadowman
Acclaim

Atmosfera voodoo per un'avventura in stile Tomb Raider, condita da un repertorio vastissimo di armi e magie. Ottima realizzazione tecnica.

Tomb Raider III
Eidos

Le nuove avventure di Lara Croft nel regno del marketing. Poche idee e un level design che non riesce a eguagliare quello del primo episodio. Ma Lara è sempre lei.

GUIDA

Carmageddon II
SCI

Velocità e violenza: un mix in parte riuscito che continua a far discutere la stampa non specializzata. Un gioco di guida semplice e divertente, niente più.

Colin McRae Rally
Codemasters

Controllo e manovrabilità dei veicoli realistici, ampio parco macchine, abbondante scelta di circuiti in una sfida contro il tempo come nel vero Rally.

Grand Prix Legend
Sierra

Una simulazione estremamente realistica di auto da corsa dei tempi che furono. Un gioiello per palati raffinati. Troppo frustrante per i comuni mortali.

Midtown Madness
Microsoft

Una gara automobilistica spericolata per le strade della città, con la libertà di scegliere il proprio tragitto e una grande giocabilità. Uno dei migliori frutti di stagione.

Monaco Grand Prix Racing 2
Ubisoft

Un gioco di guida con le monoposto da F1 competente ma privo della licenza ufficiale e di un certo rigore simulativo, che avrebbe senza dubbio giovato.

Need For Speed Road Challenge
Electronic Arts

Ultima incarnazione della prolifica saga automobilistica. Auto da sogno e suggestivi scorci panoramici non riescono a nascondere la mancanza di idee fresche.

Official Formula 1
Eidos

Gioco di guida in stile arcade, impreziosito da una veste grafica molto curata e da un ottimo design dei tracciati. Immediato e divertente da giocare.

Screamer Rally
Virgin

L'ultima parola nel campo delle avventure tradizionali. L'ennesimo capolavoro Lucas Arts, ambientato nel regno dei morti: veste grafica e sceneggiatura senza pari.

Superbike World Championship
Electronic Arts

Il made in Italy trionfa nel mondo: la simulazione motociclistica più accurata di sempre, un vero spettacolo da vedere e giocare. Peccato non esistano periferiche adeguate.

Toca 2
Codemasters

Quindici avversari agguerriti da sfidare in gare mozzafiato nella classe Touring. Massiccia dose di realismo e manovrabilità dei veicoli degna di nota.

SIMULAZIONE

Apache Havoc
Empire

Missioni di difficoltà crescente in una guerra nei cieli che non lascia il tempo di prendersi una pausa caffè. Ricco di tensione e con una veste grafica di prim'ordine.

F-16 Aggressor
Virgin

Una grafica da capogiro per un simulatore di volo in cui si vestono i panni di un ex-pilota USAF ora mercenario sopra i cieli dell'Africa.

F-22 Lightning 3
NovaLogic

Un modello di volo configurabile a seconda delle proprie esigenze di gioco: il realismo simulativo esasperato sacrificato alla causa del mercato di massa.

Falcon 4
Microprose

Un unico aereo con cui volare, ma a livelli di realismo impensati, con mappe accurate del territorio. Più che un gioco, un'esperienza di volo senza problemi collaterali.

Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe
Activision

Un gioco di calcio a 360°, con sezione manageriale e azione sul campo di gioco. Un database vasto e aggiornato. Per tenere alta la febbre a 90°.

Hevy Gear 2
Activision

Un ottimo prodotto, graficamente ineccepibile, impegnativo e appassionate. Raggiunge livelli incredibili grazie alla completa gestione tattica.

Jane's Combat Simulation: WWII Fighters
Electronic Arts

Il FIFA dei simulatori di volo: abbastanza realistico e ricco di opzioni, fra cui la possibilità di creare le proprie missioni di Guerra.

Mech Warrior 3
Microprose

Se gli esoscheletri potenziati da combattimento fossero realtà, questo sarebbe il simulatore definitivo con cui fare pratica, anche se manca di una parte strategica d'effetto.

Star Wars X-Wing Alliance
Lucas Arts

Il simulatore definitivo nell'universo di Guerre Stellari, con la possibilità, finalmente, di pilotare il leggendario Millenium Falcon, insieme a un dozziliardo di altre navi!

Total Air War
DID

In volo sul Mar Rosso in un gioco solido e sofisticato, dedicato a fasce di pubblico differenti, dagli esperti ai novizi, penalizzato però da alcuni bug fastidiosi.

SPARATUTTO 3D

Alien VS Predator
Electronic Arts

I marine, gli alieni di Giger e il Predator del film con Schwarzenegger in una miscela esplosiva di azione e violenza. Tre stili di gioco differenti e grafica da capogiro.

Descent 3
Interplay

Azione distruttiva a 360°, questa volta accompagnata da sezioni all'aperto. Come Descent 3 c'è solo Descent 3. Non ci sono mezze misure: o si ama o si odia.

Half Life
Sierra

Un'esperienza di gioco in single player intensa e ricca d'atmosfera, sorretta da una trama articolata e da un'ambientazione incredibilmente realistica.

Kingpin
Interplay

Sporco, brutale, volgare, violento e duro da digerire, un'esperienza ai limiti della sanità mentale nei peggiori sobborghi urbani. Un vero bastardo anche in termini di difficoltà.

Quake II
Activision

Il solo e l'unico. Da Wolfstein 3D ad oggi la id Software non ha perso un colpo e ha raggiunto ogni volta un livello superiore, creando alchimie sempre più spettacolari.

Redline
Electronic Arts

A piedi e in auto, sempre e rigorosamente armati di tutto punto. L'idea funziona, ma non raggiunge le sfere alte dove albergano Half Life e Unreal Tournament.

Requiem: Avenging Angel
Ubisoft

Sparatutto fantateologico: un angelo della redenzione contro le armate di Satana che invadono la Terra. Qualche idea interessante in una formula collaudata.

Shogo: Mobile Armour Division
Microids

Azione distruttiva a piedi o al comando di robot di metallo muniti di armi di grosso calibro. Un ottimo design dei livelli pervaso da uno stile anime.

Sin
Activision

Il motore di Quake II, un arsenale di tutto rispetto e una struttura delle missioni abbastanza articolata. Come Half Life. Solo due gradini più in basso.

Unreal Tournament
GT Interactive

Il migliore sparatutto in multiplayer, senza mezzi termini. Tutto quello che avreste desiderato da Unreal e qualcosina in più. Un must.

STRATEGIA

Caesar III
Sierra

Ambientato ai tempi dell'antica Roma, in Caesar III bisogna riuscire a creare il proprio impero rispettando la struttura a missioni. Impegnativo e coinvolgente.

Civilization 2: Call to Power
Activision

Una sfida epica: far sorgere una civiltà dal 4000 a.C. fino ai giorni nostri e oltre, superando guerre e crisi interne. Nessuno rimarrà deluso.

Commandos: Behind The Enemy Lines
Eidos

Strategia in tempo reale, grafica isometrica pulita e dettagliata e grande atmosfera hanno decretato il successo di pubblico. Peccato manchi l'opzione multiplayer.

Dungeon Keeper 2
Electronic Arts

Creare il proprio dungeon e popolarlo delle creature più malvagie, all'unico scopo di fermare i paladini. È bello ogni tanto sentirsi davvero cattivi.

Hidden & Dangerous
Take 2

La Seconda Guerra Mondiale raccontata per poligoni da un team di sviluppo della Repubblica Ceca: un mix sorprendente di strategia e azione.

Incubation
Blue Byte

Pura tattica in uno schema di gioco a turni, ma con una grafica incredibile, una carica di suspence, splatter e telecamere orientabili. Amore a prima vista.

Rainbow Six
Take 2

Ispirato al romanzo di spionaggio di Tom Clancy, Rainbow Six è uno shoot 'em up strategico con agenti speciali impegnati nella lotta al terrorismo.

Red Alert
Westwood Studios

Pietra di paragone del genere strategico in tempo reale, tutto quello che è venuto dopo deve pagare pegno a questo classico assoluto. In attesa di

Starcraft
Blizzard

Scontro intergalattico fra tre razze aliene con possibilità di editare livelli e missioni e poi giocarli in multiplayer. Ancora tiene il passo con la concorrenza.

Total Annihilation Kingdoms
GT Interactive

Guerre fantasy in tempo reale, poco immediate nelle prime fasi di gioco, riesce a catturare sulla lunga distanza, grazie soprattutto a una grande varietà.

Prima, durante, dopo

Si sentiva solo, Giampiero, vagando per le onde del mare dei dati che si inseguivano senza posa e senza soluzione di continuità. Internet gli era sembrata la soluzione, ma il problema aveva solo cambiato aspetto, non sostanza. Il problema di Giampiero era la solitudine.

Dell'esistenza dei programmi per la comunicazione in rete era venuto a sapere dalle riviste (perché Giampiero non aveva amici) e quando se li era procurati aveva fatto le cose in grande stile: se li procurò tutti! Installandoli aveva ringraziato più volte il cielo per aver voluto imparare a usare il computer. Quello che, un tempo, era stato un puro e semplice compagno di giochi, silenzioso e discreto, gli appariva ora come una porta aperta sul mondo, attraverso la quale contattare anime alla ricerca della stessa cosa che cercava lui: compagnia.

Il primo serio tentativo lo fece con Pow Wow, perché gli era sembrato il più semplice da usare, il più immediato. Quelle due finestre una sull'altra gli davano un senso di spazio e fu in quel modo che fece la conoscenza di Yarek, un esquimese che, stando a quel che diceva, si connetteva a Internet per mezzo di un portatile direttamente dal suo igloo in Groenlandia. Parlarono di ghiaccio, di aurore boreali, di Peter Hoeg e del senso di Smilla per la neve e Giampiero si divertiva. Al groenlandese si aggiunsero altri appuntamenti serali, ma erano troppe le possibilità a disposizione, troppi i campi inesplorati, e presto venne il momento di provare altri programmi. La prima serata con lo Yahoo Messenger si rivelò a dir poco entusiasmante.

Per prima cosa poté comunicare in italiano, secondariamente, ma è un dettaglio da non sottovalutare, Giampiero parlò con una donna: era la prima volta in vita sua che lo faceva. Parlare con una donna in rete, voglio dire. Sì, insomma, comunicare con l'altro sesso. Certo, Giampiero aveva già avuto contatti con l'altro sesso. Al supermercato chiedeva sempre: "Quant'è?" alla cassiera, prima ancora che questa gli comunicasse il prezzo da pagare. E non era tutto. La vicina di casa, ogni giorno, gli rivolgeva la parola dicendogli qualcosa. Si sentiva chiaramente che diceva: "Buongiorno", oppure: "Salve". E c'erano altri episodi sicuramente, ma quella sera dello Yahoo Messenger fu davvero qualcosa di speciale. Baja si dimostrò una fine interlocutrice e gli confessò che suo marito era stato, per così dire, rapito dagli alieni. Era stata la sua segretaria prima di sposarlo, e dopo averlo fatto si ritrovò sola perché il marito era fuggito con la nuova segretaria. Giampiero si bevve la storia tutta d'un fiato, sgranocchiando patatine di fronte al monitor e leggendo quelle lettere che, comparendo lentamente sullo schermo, andavano a raccontare quella storia assurda. Comprese allora che i rapporti tra i due sessi possono anche essere molto complessi, e avrebbe voluto avere qualche amico al quale raccontarlo. Non dovette aspettare molto perché, qualche sera dopo, utilizzando un altro programma chiamato C6, fece la conoscenza di Melissa, che si rivelò essere un travestito brasiliano dalla sottile vena poetica. Melissa analizzò la situazione che Giampiero gli descriveva scrivendo le sue impressioni su Baja e anche su Yarek; fece le sue considerazioni a video e Giampiero terminò la serata con una macedonia di frutta nella quale aveva sciolto un po' di gelato alla vaniglia, masticando la frutta e pensando che anche i travestiti brasiliani hanno opinioni precise sulle cose della vita. Quando fu la volta di provare ICQ, Giampiero aveva già maturato una certa esperienza di dialogo in rete, e fu così che conobbe Agnese. Era gennaio.

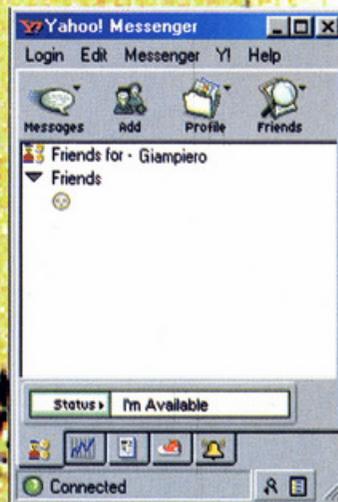
Si diedero il primo appuntamento nella vita reale in febbraio, a marzo si fidanzarono e in giugno vivevano già insieme. Era successo tutto talmente in fretta che Giampiero non aveva potuto rendersi conto di nulla, se non del fatto che era felice.

Una calda sera di luglio, Giampiero e Agnese cenavano davanti alla finestra con dell'insalata di pasta e dell'acqua minerale liscia, e fu in quel momento che lui le disse: "Sono fortunato ad averti incontrata", e dopo una breve pausa aggiunse: "Non durerà!". Lei gli sorrise dipingendosi sul viso un'espressione a metà tra l'affettuoso e il sorpreso e Giampiero continuò: "Sono già pronto all'idea di perderti. Quando succederà non sarà un dramma. Tu verrai da me e mi dirai: Giampiero, io me ne vado. Allora io ti sorriderò, ti bacerò per l'ultima volta e ti guarderò andar via".

Agnese, con lo stesso precedente sorriso, gli disse con candore: "Se tu vieni da me e mi dici che vuoi lasciarmi io ti spezzo le braccine".

Giampiero pensò che i programmi per la comunicazione in rete erano fantastici.

Mauro Ortolani

MI PRESENTO: SONO IL DIAVOLO!

"Liberate vos ex inferis" - **Event Horizon**

Frasi demoniache, oscure presenze e atmosfere infernali. Cosa succede quando, aprendo la confezione dell'ultimo gioco acquistato, sentiamo improvvisamente odore di zolfo?

Di Mauro Ortolani

Omaggio a Kentaro Miura - *Berserk*

I **Oggi mi sento... cattivo!**

Ho acquistato un videogioco. Il mio amico lo ha piratato e ci gioca gratis. Quando gli ricordo che la pirateria è un crimine mi ride in faccia gorgogliando: "Tanto lo fanno tutti". Mi sento così incerto sul da farsi... così incerto.

Vivere nella società moderna vuol dire abituarsi a concetti astratti e attenersi a delle regole, l'interpretazione delle quali può a volte dar luogo a effetti paradossali. Le convenzioni, le religioni, i valori assoluti e universalmente riconosciuti danno per scontato che essere buoni con il prossimo sia l'atteggiamento positivo, regolare e giusto. La **televisione** trabocca letteralmente di messaggi che fanno dell'essere buoni una virtù alla quale è bene essere fedeli e fior di predicatori, veri o improvvisati, spronano le masse a immergersi nel mare delle buone intenzioni. Tutti noi riconosciamo i valori della lealtà, dell'amicizia, della generosità e dell'altruismo come ideali da perseguire, considerandoli parte del "bene", mentre concordiamo che l'egoismo, la vanità, l'avarizia e l'ipocrisia siano da condannare come malvagità e quindi parte del "male". All'atto pratico, però, tutto questo si rivela poco applicabile. Facciamo un esempio. Un amico vi racconta di aver trovato per la strada un portafogli contenente un milione in contanti e di averlo consegnato al più vicino commissariato di pubblica sicurez-za perché venisse restituito. Come lo giudicate?
Andiamo avanti. Un altro amico vi confessa di aver tradito la moglie con un'altra donna e di avere la seria intenzione di confessare il misfatto alla consorte. Cosa gli consigliate?

Nata come strumento di divertimento e informazione, la **televisione** si è trasformata prima in status symbol e, in seguito, in contenitore di immagini. L'influenza di questo "elettrodomestico" sulle famiglie può dar luogo a interessanti fenomeni di incomunicabilità e frustrazione nell'osservare le splendide e irreali famiglie dipinte negli spot. La nascita del telecomando ha poi favorito lo sviluppo di quell'attività nota come "zapping". Più che la qualità dei programmi, oggi, è importante la quantità di persone che li guardano. A questo scopo, speciali organi quali l'Auditel forniscono dati relativi allo share e agli ascolti in percentuale. L'interattività concessa dalla TV è limitata alla pressione dei tasti sul telecomando, mentre la violenza proposta è di gran lunga superiore a quella di qualsiasi videogioco.

È risaputo che le regole sono fatte apposta per essere aggirate, che gli evasori fiscali non pagano le tasse, che gli avanzamenti lavorativi avvengono molto spesso tramite raccomandazioni e slealtà, che per farsi strada nella vita è necessario avere un po' di cattiveria, che i vincitori di **Sanremo** non vincono per merito, che per arrivare in alto bisogna eliminare la concorrenza e, tanto per rimanere in tema, che certi giochi si possono sconfiggere tramite **cheat** e gabole.

Definito come "Evento musicale dell'anno, **Sanremo** è sinonimo di musica leggera e di polemica. Giunto all'ultima edizione del millennio, la prima fu nel 1946, il Festival propone la consueta carrellata di cantanti noti, meno noti e ospiti stranieri. Alcuni dettagli sono straordinari; la quantità di autori necessari alla composizione di un solo brano (si tratta di un escamotage per la suddivisione dei diritti SIAE) e il fatto che spesso il nome del vincitore sia noto ben prima dell'inizio della manifestazione, tanto per citarne un paio. Partecipare a Sanremo è per un cantante un investimento economico (sopportato dalla sua casa discografica) e una passerella importante, a prescindere dal risultato finale. Da sottolineare anche come non esista un videogioco ispirato al Festival di Sanremo, malgrado l'altissimo livello di cattiveria da esso proposto.

I **cheat** code sono la risorsa estrema, l'ultima spiaggia, l'esempio principe della scorrettezza. Sono l'equivalente dell'asso nella manica di un baro o del ferro di cavallo nel guantone di un pugile, qualcosa contro la quale il nostro avversario al silicio non ha alcuna speranza. La cattiveria dei programmatori nel progettare un enigma spaccameningi o un rivale quasi imbattibile non è nulla in confronto a quella che dimostra il videogiocatore nel momento in cui immette un cheat code nel programma. Ci sono centinaia di siti che offrono cheat in rete, uno dei migliori è all'indirizzo **http://vgstrategies.miningco.com**, dove è possibile trovare trucchi e inganni per quasi tutti i giochi. Ma chi inventa questi trucchi? A volte sono i programmatori stessi, dimostrandosi così sottili psicologi, oltre che cattivi.

Il **Diavolo** è con ogni probabilità l'essere con il maggior numero di nomi: Satana, Lucifero, Astaroth e ancora: la Bestia, il Demonio, il Nemico. Quello su cui quasi tutte le fonti concordano è il suo aspetto, caratterizzato da lunghe corna, coda a punta e piedi caprini. Molto più versatile e adattabile rispetto alla sua controparte celeste, il Diavolo ha saputo adeguarsi allo scorrere dei secoli, proponendosi con immagini sempre diverse e con un look al passo con i tempi. Decisamente più mondano del suo antagonista e maggiormente interessante, egli è un assiduo frequentatore di romanzi, pellicole cinematografiche e videogiochi, dove svolge sempre ruoli di primo piano. Da non sottovalutare la sua proverbiale astuzia e la sua straordinaria intelligenza, nonché la sua abilità nell'offrire agli uomini ricompense molto più materiali di un ipotetico paradiso dove abitare al termine dell'esistenza terrestre.

In sostanza possiamo dire che essere buoni è bello e giusto ma non conviene. Ricchi e potenti non possono sempre vantare coscienze pulite, intere fortune si basano su speculazioni e patti con il **Diavolo**, personalità politiche dallo stipendio milionario e arrampicatori sociali si lasciano alle spalle una scia di misfatti per guadagnarsi un posto al sole. Gli onesti finiscono per farne le spese e non c'è nulla di strano nell'osservare un comune impiegato, solitamente buono e disponibile, arrivare al punto di guardarsi intorno con un ghigno bestiale e gli occhi iniettati di sangue e di sibilare: "Oggi mi sento... cattivo!".

Dove sta la verità, allora?

2 Dalla parte sbagliata

Non so dove andare, non so cosa scegliere o come comportarmi. Una parte di me lotta per il bene, l'altra per il male e il mio cruccio principale è quello di non rischiare di trovarmi, alla resa dei conti, dalla parte sbagliata.

Nell'eterna lotta tra il bene e il male, gli autori, i romanzieri e i registi non hanno mai avuto dubbi a proposito della vittoria finale. Se si esclude qualche raro esempio di autore controtendenza, il bene esce sempre trionfatore da battaglie di questo tipo. Un tentativo di esorcizzare la realtà? La volontà di fornire un esempio da seguire? Un mezzo come un altro per ottenere una sicura diffusione della propria opera? Difficile stabilirlo. Ciò che conta è che i prodotti dove il bene, alla fine, vince sul male, sono sempre andati a ruba. Un esempio su tutti è la saga di Guerre Stellari, dove il perfido **Darth Fener** incarna il tipico stereotipo della malvagità e viene inesorabilmente sconfitto, salvo poi rivelarsi anch'egli uno dei buoni. Uno schema trito e ritrito che ha però sempre sortito effetti miracolosi in termini di vendite. Ultimamente, però, il Diavolo ha voluto dire la sua (la vanità del demonio non è mai stata un mistero) e tramite accorti sotterfugi è riuscito a soggiogare la volontà dei programmatori di videogiochi e a ottenere un ruolo finalmente vincente. L'esempio piùsignificativo è quello di ***Dungeon Keeper***, della Bullfrog, dove il giocatore ha finalmente la possibilità di impersonare il maligno in difesa del proprio regno. Mettiamoci per un attimo nei suoi panni: secoli e secoli spesi ad ammassare ricchezze e a costruire sotterranei perfettamente abitabili e ricchi di ogni sorta di servizi e comfort, senza sottovalutare le architetture in stile **gotico** impiegate nella costruzione di questi fulgidi esempi di arte del sottosuolo.

L'incarnazione del male secondo George Lucas incorpora in sé tutti i simboli negativi sotto forma di evidente allegorie: il colore nero, da sempre associato con il male, ricopre tutta la figura di Darth Fener, mentre l'elmo richiama evidentemente il nazismo e l'olocausto. Altri segni di distinzione sono la maschera che cela il volto (da sempre l'eroe positivo non teme di mostrarsi a viso scoperto) e i malefici poteri con i quali Fener domina i suoi sottoposti. La scoperta della vera identità di Darth Fener e della sua paternità ha lasciato un po' di amaro in bocca a quanti hanno ancora negli occhi la splendida scena in cui questo carismatico personaggio minaccia di soffocare con la pura forza della mente un ufficiale colpevole solo di una sciocca mancanza di rispetto nei suoi confronti.

Lo stile gotico è sicuramente il più impressionante dal punto di vista di chi osserva e si basa su rigide formule matematiche riguardanti le dimensioni delle cattedrali e la ripetizione degli elementi. Spesso simili a foreste di pinnacoli che si innalzano verso il cielo, le cattedrali gotiche sono costruite secondo criteri di posizione ben precisi e sono orientate in direzioni specifiche. Nel loro interno si trovano innumerevoli simboli e allegorie, mentre alcune teorie vogliono che questi monumenti vengano eretti in corrispondenza dei punti di forza del pianeta e che abbiano la funzione di convogliare questa energia nella mente dei fedeli impedendo che venga inutilmente dispersa. Diffuse prevalentemente nell'Europa centrale, se ne trovano molte soprattutto in Francia, edificate, si mormora, dall'ordine dei Templari grazie ai proventi di un segreto traffico, gestito dalla Chiesa, con le Americhe... molti anni prima del viaggio di Cristoforo Colombo.

Ai tempi della sua uscita, Dungeon Keeper vantava un concept che lo distingueva dalla miriade di titoli che affollavano il genere degli strategici. Tutti pensarono che il principale artefice del successo del gioco fosse Peter Molyneaux, padre e padrone della Bullfrog, da sempre autore di titoli estremamente originali e di valore. Recentemente però, il team di sviluppo di Dungeon Keeper 2, orfano del genio Molyneaux, ha rilasciato dichiarazioni al vetriolo nei confronti dell'ex guru, affermando che il suo ruolo nella progettazione del gioco originale era assai più superficiale di quanto si potesse pensare, anche se l'assenza di elementi nuovi nel sequel lascia più di un dubbio sulla veridicità di queste illazioni.

Una serie di opere eccezionali messe a ferro e fuoco da orde di avventurieri scatenati che, con la scusa di combattere sotto i vessilli del bene, portavano morte e distruzione all'interno dei dungeon. Non se ne poteva più. Del resto, come vi sentireste se qualcuno penetrasse armato in **casa** vostra e si impadronisse del vostro mobilio cantando minacciose litanie religiose e minacciando poi di uccidervi in nome di dio accusandovi di essere maligni? No, non state a rispondere. Considerate invece che, da un po' di tempo a questa parte, in un videogioco è possibile stare dalla parte sbagliata.

Costo medio di urbbitazione di 2 locali:	£ 150.000.000
Percentuale dell'agenzia immobiliare: 4% + IVA:	£ 5400.000
Spese notarili medie all'atto del rogito:	£ 7.200.000
IVA al 4% sul valore dell'abitazione (prima casa):	£ 6.000.000
Perizia immobiliare:	£ 350.000
Totale spese per l'acquisto:	£ 18950.000

Da aggiungersi al valore dell'immobile e agli interessi dati dal mutuo a tasso variabile.

3 Il Cavaliere, il ladro, l'autista e l'assassino

C'è questo di bello nei videogiochi, che puoi essere chi vuoi, quando vuoi, dove vuoi, per tutto il tempo che vuoi. A volte puoi morire, ma in fondo non è necessario che questo accada.

Cosa offre il panorama videoludico a chi nutre simpatia per il diavolo e a chi vuole combattere dalla parte sbagliata? Oltre al già citato *Dungeon Keeper* le possibilità sono parecchie. Siate voi appassionati di Guerre Stellari oppure no, è impossibile non citare *TIE Fighter* e ***Jedi Knight***, veri esempi di come dovrebbero essere fatti i videogiochi impersonando il lato oscuro. Altri titoli hanno poi preso in considerazione differenti aspetti della vita reale; per esempio il furto. In *Thief: the Dark Project*, vestite i panni di un ladro alle prese con tentativi di infiltrazione in case altrui e relative sottrazioni indebite. Possiamo poi parlare del male visto come mostruosità, e a questo punto è di rigore citare ***Alien Vs Predator*** dove, finalmente, è possibile impersonare l'agghiacciante Alieno disegnato da H.R. Giger o il raccapricciante Predator protagonista del film omonimo, oltre che il canonico Marine. Esistono poi giochi dove i riferimenti al mondo reale hanno fatto storcere più di un naso e scattare più di un meccanismo censorio. Il caso più famoso è quello di ***Carmageddon***, ma le automobili giocano un ruolo fondamentale anche in *Grand Theft Auto* o in *Driver*. Sembra proprio che il demonio ami spostarsi sulle quattro ruote, quindi, ma è anche possibile essere cattivi a piedi. In ***Kingpin***, per esempio, siete dei gangster dediti alla malavita e ve ne andate in giro a pestare la gente con un piede di porco per impadronirvi dei loro miseri averi. Ciò che dovete considerare è che il protagonista arriva a questo punto dopo essere stato massacrato di botte e che a ogni angolo di strada incontra qualcuno pronto a riservargli lo stesso trattamento. Ora, a prescindere dalle varie considerazioni etiche, possiamo affermare che in un mondo popolato da Cavalieri Jedi che adorano il Lato Oscuro, ladri di professione, automobilisti in preda a furia omicida e gente che vi massacra di botte con una spranga, porgere l'altra guancia è un sistema sicuro per raggiungere il paradiso... molto ma molto in fretta. Il Diavolo, questo, lo sa bene!

Seguendo l'esempio di TIE Fighter, la Lucas, con Jedi Knight, prende nuovamente in considerazione l'eventualità che il giocatore possa aver voglia di schierarsi dalla parte dei cattivi. Qui c'è addirittura la possibilità di scegliere il percorso da seguire e le vostre attitudini vi porteranno a seguire l'oscurità o la luce in base alle vostre azioni e alle decisioni che prenderete. Diversi saranno anche i poteri che vi verranno concessi. Quelli cattivi, di gran lunga più soddisfacenti, faranno di voi un essere da temere, mentre quelli buoni vi renderanno degni di rispetto. In ogni caso, buoni o cattivi che decidiate di essere, non la smetterete un attimo di fare da bersaglio alle armi dei vostri avversari.

Buio, pauroso e claustrofobico. Questi i primi tre aggettivi che vengono in mente parlando di Alien Vs Predator. Da qualunque parte decidiate di stare vi troverete a vagare per immensi corridoi rischiarati a malapena e con la netta sensazione di qualcosa che si sta muovendo alle vostre spalle. Anche in questo caso, la parte sbagliata è solo una questione di prospettiva; è fin troppo facile stare dalla parte dei marine, vedendo il putrido alieno viscido e bestiole, ma d'altra parte è anche terribile sentirsi braccati da gruppi di spaventosi esseri dall'aspetto molliccio, armati di ordigni sconosciuti, dotati di solo due braccia e due gambe, privi di coda e dalla disgustosa tinta rosea.

Impossibile non averne sentito parlare almeno una volta. Il "Gioco dove si ammazzano i pedoni" ha suscitato polemiche a volte costruttive, spesso sterili, sempre inutili. La cattiveria qui raggiunge livelli di eccellenza ed è totalmente gratuita. Non siete obbligati a prendervela con i pedoni, o quantomeno non siete obbligati ad accanirvi contro di essi, ma di fatto, Carmageddon, vi porta proprio là dove ha intenzione di portarvi. La domanda corretta da porre, in questo caso, non è: "Perché esiste un gioco dove schiaccio i pedoni con l'auto?", ma è invece: "Perché il gioco mi permette di farlo e io lo faccio?". Incredibile come il diavolo sappia insinuarsi anche dove non ci si aspetti di trovarlo.

Quando la realtà supera la fantasia, ovvero: non c'è violenza che un videogioco possa creare che la realtà non possa superare. Giocando a Kingpin è facile rendersene conto. Un essere venuto da un altro pianeta, con le fauci gocciolanti di bava corrosiva, gli artigli, le scaglie e la coda sono una cosa, ma un coatto metropolitano dall'aria truce che vi agita un coltello da cucina davanti al naso e chiede il vostro portafogli è tutt'altro. Se non altro nessuno può accusarvi di omicidio volontario se pestate a sangue un alieno, mentre il coatto è comunque protetto dalla legge, come dire che in questi casi porgere l'altra guancia è pressoché obbligatorio. E il Diavolo se la ride.

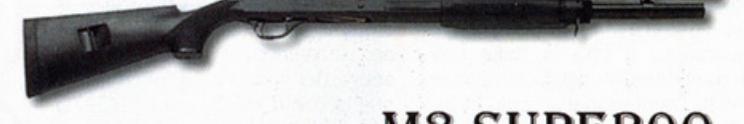
4 Bianco Vs Nero

Un mondo diviso in nazioni, divise in stati, divisi in regioni, divisi in province, divisi in città, in quartieri, in vie, in palazzi, in piani, in uomini a loro volta divisi da gusti, ideologie...

Bianco o nero, Apollo o Dioniso, Istinto o ragione, **Juve o Inter**. L'umanità è costantemente divisa da qualcosa. L'universo è spaccato in due e lo stesso si può dire del microcosmo della nostra mente. Il videogioco porta alla luce questo conflitto e permette di effettuare delle scelte dove le conseguenze di un eventuale decisione sbagliata sono limitate alla sconfitta in una partita, una comodità non riscontrabile nel mondo reale. Nutrite **simpatia per il Diavolo**? Per gli angeli? Vi sentite cattivi? Buoni? Probabilmente entrambe le cose, ma allora il quesito potrebbe essere: quando affermiamo che in noi coesistono due personalità, una bianca e una nera, in quel momento siamo bianchi o neri? Diavoli o Angeli? Forse nessuno dei due, forse una terza personalità, forse siamo semplicemente uomini e come tali abbiamo quesiti da risolvere e posizioni da prendere. Ci piace giocare dalla parte dei cattivi? O forse la domanda giusta è: perché ci viene data la possibilità di giocare dalla parte dei cattivi?

Christian Vieri è stato ingaggiato dall'**Inter** per la stagione in corso al prezzo di 90 miliardi di lire. Alessandro Del Piero ha rinnovato il suo contratto con la **Juventus** e percepirà dieci miliardi netti a stagione, più gli introiti dei vari sponsor. Per guadagnare ciò che Del Piero guadagna in un anno, un operaio o un impiegato che percepisce uno stipendio base di un milione e settecentomila lire al mese, dovrebbe lavorare per 5882 mesi, pari a 490 anni.

Il brano **Sympathy for the Devil** è stato ed è tuttora uno dei cavalli di battaglia dei Rolling Stones. La voce che Jagger e soci avessero fatto un patto con il diavolo trova riscontro nella loro eccezionale longevità. A sessantanni suonati non è da tutti esibirsi ancora in concerto cantando e saltando per tre ore consecutive, ma questi "ragazzi" non sembrano intenzionati ad abbandonare le scene musicali. È il mito che tenta di sopravvivere a se stesso oppure una sindrome di Peter Pan formato famiglia? Oppure ancora la paura della noia e della solitudine che inevitabilmente colpisce invecchiando?

Cosa proviamo nel momento in cui scarichiamo la nostra arma virtuale contro un altrettanto virtuale innocente? Forse un senso di liberazione dalle chimere del "buonismo" che ci viene imposto non tanto come valore ma come direzione da seguire, salvo poi scoprire che essere cattivi conviene. Forse alcuni di noi non provano tanta soddisfazione nel seguire il lato oscuro e sparare un colpo di laser a un inerme passante in *Jedi Knight*, forse alcuni altri non prendono nemmeno in considerazione l'idea. Forse, ancora, tutto è soggettivo e la cattiveria si scatena solo contro determinati nemici; per alcuni potrebbe essere un crimine accanirsi sui mostri di *Quake*, ma sarebbe un autentico godimento se i livelli fossero popolati di notai e avvocati, malavitosi e balordi, impiegati maleducati e vigili urbani inflessibili. Ciò che si può fare in un videogioco non ha limiti né conseguenze, e allora giochiamo, siamo cattivi anche se normalmente non lo siamo. Blastiamo i nemici a colpi di **shotgun**, ma domani mattina cediamo il posto sull'autobus all'anziano che ci osserva con aria stanca, perché siamo videogiocatori cattivi, ma in fondo brave persone. E contro questo nemmeno il diavolo può fare qualcosa.

L'arma per eccellenza, presente nella maggior parte degli sparatutto in soggettiva, è lo **shotgun**. In questa immagine vedete il K115v3, classificato come arma pesante d'assalto. La sua potenza è devastante a corto raggio grazie ai quattro proiettili che vengono sparati in simultanea. Il principale svantaggio è dato dal tempo di ricarica piuttosto lungo e da una certa mancanza di precisione sulla lunga gittata.

"Non c'è gusto in Italia a essere intelligenti"

Di Francesco Alinovi

Così declamava il sommo poeta Roberto Freak Antoni, e come dargli torto? Il suo aforisma si può applicare a una serie sterminata di considerazioni, fra cui, a buon titolo, rientrano anche quelle esposte di seguito.

Antefatto

In base a una sentenza emessa dal GIP del Tribunale di Roma, il 3-6-99 la Guardia di Finanza metteva sotto sequestro tutte le copie di Resident Evil 1 e 2 sull'intero territorio nazionale. Fin dall'agosto '98 il pm aveva provveduto a espletare gli accertamenti sull'idoneità delle immagini presentate dal videogioco, accusate di ledere l'integrità psicofisica dei minori sotto il profilo di eventuali danni neurologici. I consulenti hanno concluso che il videogioco in questione, per la peculiarità della storia narrata valutata secondo i parametri d'uso, non possiede alcuna particolare rilevanza né sotto il profilo criminogeno né sotto quello penale. Il decreto impugnato è stato annullato. Abbiamo comunque rimediato una figuraccia nei confronti di una stimata casa di produzione giapponese.

Riapre la caccia alle streghe

L'unica sana considerazione che può essere fatta riguardo all'accaduto è che in Italia soffriamo sempre un debito temporale di dieci anni rispetto agli USA. Negli Stati Uniti, infatti, la stessa caccia alle nuove streghe multimediali era avvenuta già all'inizio degli anni '90, istigata dalla pubblicazione di *Video Kids: Making sense of Nintendo* dello psicologo Eugene Provenzo. L'allarmistico risultato delle sue ricerche rivelava che i videogiochi erano la principale fonte dell'irreparabile erosione della fibra morale e dello spirito di gruppo della gioventù americana. Il senatore democratico Joseph Lieberman decise allora di ergersi promotore della crociata redentrice e nel dicembre del '93 tenne una conferenza stampa in cui i videogiochi vennero descritti come **"The nightmare before Christmas"**: i genitori furono avvisati del contenuto violento di alcuni titoli e lo spettro della censura si abbatté clamorosamente su *Mortal Kombat* e *Night Trap*. Quest'ultima, una squallida (dal punto di vista tecnico/ludico) avventura sui vampiri prodotta da Sega, fu addirittura ritirata dal mercato console, solo per riapparire, dopo poco tempo, sui monitor dei PC, sfruttando, a scopo promozionale, l'immensa eco provocata dalla precedente censura.

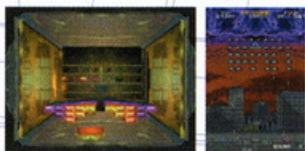
È chiaro che il punto della questione non risiede tanto a livello di contenuto quanto nel rapporto tra videogiochi e infanzia. Infatti, come ci sono prodotti vietati ai minori al cinema, in edicola e in televisione, è giusto che questi circolino anche tra i videogiochi. Su questo non si dovrebbe discutere. E invece per gli organi d'informazione tradizionali il problema è proprio questo: i videogiochi sono roba da poppanti e quindi certi temi non dovrebbero essere nemmeno sfiorati. Quasi nessuno dei nostri eminenti **opinionisti** e studiosi dei mezzi di comunicazione sa che l'età media dei videogiocatori si attesta al di sopra dei vent'anni. D'altra parte quello che negli anni '60-'70 veniva detto della musica rock e negli anni '80 dei cartoni animati giapponesi è oggi stato affibbiato ai videogiochi: bisogna pur trovare un capro espiatorio da immolare all'altare dell'ignoranza. Fanno sorridere i sensazionalismi e le demonizzazioni da parte di certa stampa non specializzata secondo cui atti criminali e vandalici siano stati istigati nelle giovani menti da intense sessioni di gioco con *Mortal Kombat* e *Doom* – titoli ormai passati di moda come l'ombelico della Carrà - e hanno il sapore di leggende metropolitane testimonianze come quella dello psicologo che, per dominare l'ossessivo desiderio videoludico di un giovane paziente, ne fece tappezzare la camera di messaggi con la scritta "Game Over". È molto più facile giustificare gli insuccessi di un percorso educativo facendo ricadere la colpa su una causa esogena presente ma sconosciuta che accettare le proprie responsabilità di educatore.

Bit Criminali

Per quanto riguarda l'atteggiamento degli sviluppatori a livello storico, è da subito sembrato evidente che, una volta carpita la tecnologia, la violenza sarebbe diventata il primo soggetto da trattare in un videogioco. Basta posizionare un oggetto davanti al giocatore e dare a questo la possibilità di provare a colpirlo, a un certo punto il bersaglio si ribellerà e tenterà di colpire il giocatore e la cosa continuerà a protrarsi fino a quando uno dei due non verrà eliminato. Dai tempi di ***Breakout* e *Space Invaders*** i concetti di fondo del settore videoludico non sono cambiati di molto, hanno solo avuto la possibilità, nel tempo, di aumentare la definizione grafica. Nonostante i livelli raggiunti nella realizzazioni delle immagini la violenza dei videogiochi è una parodia di quella reale, più vicina a Quentin Tarantino che ai veri orrori proposti dai telegiornali. Eppure è proprio contro gli elementi caricaturali e grotteschi - non certo crudamente realistici - che hanno puntato il dito i censori. Stabilendo un arbitrario parallelismo con le numerose ricerche svolte sugli effetti della televisione, si è arrivati a concludere che il presunto realismo raggiunto dalle nuove generazioni di videogiochi riuscirebbe a confondere le menti degli utenti, i quali, dopo lunghe sessioni di gioco, non sarebbero più in grado di distinguere la realtà circostante da quella virtuale gestita dal computer. Tuttavia in queste considerazioni vi è un errore epistemologico: si è portati a pensare che **l'interattività** delle immagini di sintesi implichi necessariamente un rapporto di identificazione ancora più intenso rispetto a quello delle immagini televisive. In realtà il termine "videogioco" già racchiude in sé la costituente ludica, e questo funziona come importante elemento discriminante. L'utente, fra cui anche il bambino, sa perfettamente di trovarsi dinanzi una situazione fittizia che ha come unico scopo quello di intrattenerlo e divertirlo, e sa immediatamente distinguerlo da tutto ciò che è non-gioco. Per i critici è invece la componente "video" a rappresentare l'aspetto preponderante, ma questo non è che un elemento di secondaria importanza. Le convinzioni di personaggi, quali il senatore Lieberman, derivano da una teoria largamente diffusa, quella dell'apprendimento sociale, la quale prevede che i bambini apprendano imitando ciò che li

Come non citare, parlando di **opinionisti**, il famoso detto dell'ispettore Callaghan: "Le opinioni sono come le palle. Ognuno ha le sue".

"The nightmare before Christmas", è anche il titolo di uno dei film più belli di Tim Burton, un capolavoro assoluto ingiustamente sottovalutato dal pubblico. La trama coinvolge il personaggio di spicco del regno di Halloween che decide di rubare il posto a Babbo Natale, spinto dal desiderio di regalare gioia e non solo spaventi. Ovviamente l'impresa si rivela una catastrofe. La visione è d'obbligo, tanto più che il doppiaggio del protagonista in Italia è stato affidato a Renato Zero, il quale canta sulle note della straordinaria colonna sonora composta da Dennis Elfman.

Due titoli che hanno fatto la storia dei videogiochi. **Breakout** è stato sviluppato per l'Atari da Jobs e Wozniack che investirono i soldi del compenso per costruire il primo microcomputer: l'Apple. Si tratta della prima versione della pallina-che-distrugge-il-muro-di-mattoni-rimbalzando-sulla-racchetta-controllata-dal-giocatore. **Space Invaders** è stato invece il primo videogioco di massa: al comando di una torretta di combattimento il giocatore doveva frenare l'incessante discesa degli alieni.

circonda. Sebbene tutte le ricerche condotte fino a questo momento non siano riuscite a dimostrarne l'effettivo nesso causale, l'opinione pubblica è generalmente portata a connettere il contenuto veicolato dai media con un comportamento conseguente. Anche le ricerche riguardanti gli effetti della violenza mostrata in televisione si sono dimostrate inconcludenti nello stabilire la precisa natura del collegamento tra **l'aggressività** delle immagini e il comportamento aggressivo del bambino, nonostante molti studiosi ne abbiano proclamato l'esistenza. Tutto questo ha portato all'opposizione di due schieramenti: da una parte i sostenitori della tesi secondo cui la TV, come mezzo più diffuso di rappresentazione simbolica della realtà, induce ad un processo imitativo (*mimesi*) e quelli che invece ritengono che, proprio grazie alla spettacolarizzazione degli eventi della vita, la TV induca ad una lungimiranza critica, esorcizzandoli (*catarsi*). Stabilire da che parte stia la ragione non è però un compito facile. L'unico dato emerso dalle numerose ricerche effettuate è una differenza di tipo sessuale: maschi e femmine sono diversamente influenzati dagli eventi televisivi. Tuttavia numerose variabili impediscono una ricerca metodologicamente rigorosa. Di fatto, se l'apprendimento sociale può essere considerato un importante meccanismo nell'inclusione dell'aggressività nel repertorio dei comportamenti, c'è il problema che la stragrande maggioranza dei ruoli aggressivi presentati in TV è interpretata da maschi. Ci sarebbe quindi da aspettarsi che tali modelli abbiano maggiore ascendente sui ragazzi piuttosto che sulle esponenti dell'altro sesso. Tuttavia le ragazze tendono ad imitare i modelli maschili altrettanto facilmente come i modelli femminili, e viceversa i ragazzi. Un altro dato interessante riguarda la sovraesposizione a immagini violente, che sembra inibire l'eccitamento psicologico: gli "heavy watchers" mostrano un livello più basso di risposta nei confronti di nuova violenza rispetto ai consumatori televisivi più moderati. Ne consegue quindi che bambini meno esposti a immagini e situazioni violente (fra cui presumibilmente la maggior parte delle bambine) abbiano una reazione psicologica emotivamente più intensa: un test di laboratorio eseguito da ricercatori danesi ha evidenziato come molte ragazze abbiano manifestato maggiore vivacità e aggressività nel gioco dopo una sola seduta con un videogame dal contenuto violento. Tutto ciò sembra rafforzare l'idea secondo cui un comportamento aggressivo in risposta a determinate situazioni o immagini caratterizzate dall'esercizio della violenza è determinato da fattori legati alla personalità, piuttosto che al genere di appartenenza sessuale. L'unica conclusione che è lecito trarre è che bambini dal carattere aggressivo possano essere più attratti da videogiochi violenti di altri bambini.

L'unico consiglio che può essere indirizzato ai genitori riguarda la maggiore attenzione che dovrebbero mostrare nei confronti dei prodotti a cui espongono i figli. È troppo comodo affidare noncuranti la delega agli sviluppatori di videogiochi e poi condannarli, tanto più se si considera che dal 1989 è operativa l'*ELSPA* (European Leisure Software Publisher Association), responsabile del sistema di classificazione *VAR* (Voluntary Age Rating, sottoscritto dai governi dei vari paesi europei) che, per ogni videogioco pubblicato, prevede l'indicazione sulla confezione della fascia di età a cui è indirizzato. Le scatole di *Resident Evil* 1 e 2 riportano in bella vista e su più lati il bollino che indica la fascia di età dai 15 anni in su. Babbi e mamme, prima di fare reclamo, la prossima volta che fate un regalo ai vostri figli cercate di stare più attenti.

Definizione di **"aggressività"**: carattere specifico dei comportamenti o delle fantasie dirette all'etero/auto-distruzione, oppure all'autoaffermazione in un contesto competitivo. Più confusi di prima? Me l'ero ripromesso...

L'accezione originaria del termine **interattività** è da far risalire alle prime ricerche riguardanti le interfacce uomo-macchina. L'interattività è pensata come la possibilità che più utenti possano condividere uno stesso computer - negli anni '50 una risorsa molto scarsa e costosa. Si sovrappone quindi alla definizione di time sharing.
Secondo lo studioso italiano di new media Gianfranco Bettetini bisogna distinguere tra "interazione" e "interattività", la prima considerata una forma di azione sociale dei soggetti nei rapporti con altri soggetti, mentre la seconda consiste nell'imitazione dell'interazione da parte di un sistema meccanico o elettronico, che contempla anche la funzione di comunicazione con un utente o fra più utenti. Per poter essere definito interattivo un determinato processo di comunicazione deve rispondere alle seguenti richieste: pluridirezionalità dello scorrimento di informazioni, ruolo attivo dell'utente nella selezione delle informazioni richieste e adottare un particolare ritmo nella comunicazione - circa 2", quello che viene definito "tempo reale".

In effetti Resident Evil 2 non è uno dei giochi più candidi e innocenti che si possono trovare sul mercato.

MAI DIRE MAI

Wing Commander atterra al cinema

Dite la verità, quanti di voi avrebbero scommesso una lira sul fatto che Chris Roberts sarebbe riuscito a trasformare l'immortale saga di Wing Commander in un film degno di essere proiettato in una sala di prima visione? Ebbene, sappiate che non solo il neo-regista è riuscito nel suo intento, ma sembra che ce l'abbia fatta spendendo poco appena 27 milioni di dollari, poco meno del doppio di quanto investì a suo tempo per sviluppare *Wing Commander IV*. D'altronde la post-produzione ha giocato un ruolo chiave nella realizzazione, permettendo di affidare ai pur costosi effetti speciali, ciò che sarebbe stato altrimenti finanziariamente impensabile. Tuttavia la sua modesta qualità – MovieFinder.com lo ha candidato al titolo di "Peggior film dell'anno" – lasciano aperti numerosi dubbi sul fatto che la troupe possa ricevere il compenso promesso...Probabilmente quando leggerete queste righe sarà già stato ritirato anche dalle sale cinematografiche italiane dove è atterrato con il nome di "Wing Commander: Attacco alla Terra". Poco male, non vi siete davvero persi nulla...

Pac-Man sconfitto

Venticinque centesimi di dollaro e sei ore di tempo. Con questa semplice dotazione Billy Mitchell, un giovane commerciante in salse piccanti di Fort Lauderdale (Florida), è riuscito in un'impresa ai limiti dell'umano, dove milioni di altre persone prima di lui avevano fallito. Mitchell ha infatti completato, in un'unica partita, tutti e 256 i livelli di *Pac-Man*, probabilmente il coin-op più famoso di ogni tempo, assurto a simbolo dei videoludici anni '80. La straordinaria impresa – realizzata presso la Funspot Family Center di Weirs Beach, nel New Hampshire, la seconda sala giochi al mondo per dimensioni – è stata ufficializzata dalla "Twin Galaxies Intergalactic Scoreboard", la società che registra i punteggi più alti mai realizzati in tutti i videogiochi esistenti. Con i suoi 3.333.360 punti, Mitchell si è probabilmente guadagnato un posto anche nel Guiness dei Primati, alla faccia di quelli che nel mondo hanno giocato a Pac-Man per 10 miliardi di partite complessive prima di lui. Onore al merito...

BRAIN FRAMES

Curarsi con i videogiochi

Chi ha detto che i videogiochi fanno male alla salute? Non certo la professoressa Paula Tallal, co-direttrice del Rutgers Center for Molecular & Behavioral Neuroscience di Newark (New Jersey), secondo la quale, in un futuro non troppo lontano, i videogiochi potranno essere usati per curare una gran quantità di disturbi dell'apprendimento e dell'udito. Già oggi la professoressa Tallal utilizza alcuni videogiochi prodotti appositamente all'interno del suo centro per ricostruire le mappe neuronali deputate al linguaggio di numerosi giovanissimi pazienti, sofferenti di autismo e di alcune forme di sordità congenita. Anche il professor Paolo Crepet; il noto neuropsichiatra infantile, è convinto che taluni videogiochi diverranno presto preziosi strumenti terapeutici per la cura dei disturbi dell'attenzione: "Gli straordinari progressi della tecnologia stanno aprendo le porte alla possibilità di utilizzare i videogiochi per curare talune sindromi dell'affettività e deficit comunicativi. Penso ad esempio alle grandi suggestioni rese possibili dalle moderne tecniche grafiche: le immagini del videogioco, sempre più credibili e realistiche, permettono davvero di immergere l'utente in realtà possibili e alternative".

I giochi violenti non fanno i giocatori violenti

È questo il risultato di un sondaggio effettuato da "PC Data" su un campione statisticamente rilevante di 6.305 americani, tra cui 1513 genitori di bambini tra i 12 e i 18 anni. Dall'indagine risulta che nelle tre settimane che seguirono la strage di Littleton, Colorado – quando due studenti uccisero ben 13 loro compagni di scuola – il 6% dei giochi venduti presentava contenuti violenti, la stessa percentuale registrata tre settimane prima dei terribili fatti.Il 20% degli intervistati minori di 18 anni ha affermato che la cosa più importante per prevenire simili incidenti consiste nell'impedire l'accesso alle armi per i più giovani. Il 19% ha invece sostenuto che la manovra più urgente consisterebbe in aumento della sorveglianza da parte della polizia. Viceversa solo il 14% degli adulti vede una soluzione del problema nell'impedire che i giovani possano entrare in possesso di armi, mentre il 33% sostiene che i genitori devono giocare un ruolo maggiore nell'educazione e nella sorveglianza dei propri figli. Soltanto il 31% del campione complessivo ha affermato che i genitori dovrebbero impedire ai figli di utilizzare videogiochi dal contenuto violento, e il 52% dei genitori intervistati si è limitato a dire che bisognerebbe "limitare" il tempo che i propri figli passano giocando con quella tipologia di prodotti.

Ericsson: il telefono come strumento di piacere

Quando qualche tempo addietro fecero la loro comparsa i primi cellulari dotati di "vibracall" – quel motorino che fa vibrare l'apparecchio telefonico per avvertire il proprietario di una chiamata entrante – le battutine maliziose sui possibili usi "alternativi" dello strumento si sprecarono. Si parlò di erotomani che amavano piazzare il telefonino in posizioni "strategiche" per poi farsi chiamare a ripetizione da amanti, parenti e amici, naturalmente senza mai sollevare la cornetta...Bene, Ericsson, la famoso azienda produttrice di apparecchiature elettroniche svedese, ha pensato bene di sfruttare il medesimo "tema" per pubblicizzare il suo telefonino "T-18s", naturalmente dotato del famigerato "vibracall". Ed ecco qui sopra la pubblicità – in seguito cassata – con la quale se ne sono usciti i brillanti creativi stipendiati dalla società: un'immagine del cellulare Ericsson circondato da altri apparecchi che vibrano anche senza bisogno di telefonare... Ci chiediamo: un invito a massaggiarsi con il proprio telefonino, o a parlare con il proprio vibratore?

BOLLOCKS

FREE TO GOOD HOME

Beautiful 6 mo. old male kitten - orange & caramel tabby, playful, friendly, very affectionate. Ideal for family w/kids.	OR	Handsome 32 yr. old husband - personable, funny, good job, but doesn't like cats. Says he goes or cat goes.

Call Jennifer - 265-5543 - come see both & decide which you'd like.

Alle ragazze i cuccioli virtuali non bastano...

Le aveva chiesto di scegliere tra lui e il suo gattino di 6 mesi. Appassionato di videogiochi, si era persino offerto di regalare una copia di *Petz 2* – il simulatore di cucciolo – purché lei si sbarazzasse di quel simpatico batuffolo che seminava peli e "residui organici" per casa. Di fronte all'ultimatum, Jennifer, 24 anni, texana, ha risposto facendo pubblicare sul quotidiano locale l'inserzione che riproduciamo qui sopra. Il testo è quanto mai esplicito e recita "Offro bel esplicito e recita "Offro bel gattino maschio, arancione-marroncino, giocoso, amichevole, molto affettuoso, ideale per famiglie con bambini, oppure, bel marito 32enne, divertente, con buon lavoro, ma che non ama i gatti e dice che debbo scegliere tra lui e il micio. Chiamate Jennifer: venite a vederli e scegliete quello che vi piace di più". L'inserzione è apparsa anche su un sito appositamente creato dalla ragazza, nel quale la stessa offriva in omaggio anche la copia di *Petz 2* a chiunque avesse scelto di portarsi via suo marito anziché il gatto...
Purtroppo non sappiamo come si andata a finire la vicenda.

Utenti Macintosh? Cittadini di seconda classe...

Così come il Ministro della Giustizia statunitense qualche tempo fa si scatenò contro Microsoft – accusata di abuso di posizione dominante –, due membri del Congresso USA, il senatore Edward Kennedy e il senatore Jack Wagner, hanno proposto un disegno di legge per rendere gli utenti Macintosh "cittadini di serie B" a tutti gli effetti."Gli utenti Mac possono essere molto pericolosi per la società – ha detto Wagner – dobbiamo fare qualcosa prima che i danni da loro provocati divengano irreversibili". E ha aggiunto: "Il motto della Apple è 'Think Different'! 'Diverso', signore e signori! Vogliamo forse noi qualcosa di 'diverso' nel nostro paese? E ancora, i Mac sono pronti a fronteggiare l'Y2K sin dal 1984, signori. 1984! Pensateci bene, quell'anno non vi fa suonare un campanello in testa?". Se la proposta sarà trasformata in legge i possessori di Mac non potranno più possedere appezzamenti di terra, avranno bisogno di uno speciale permesso per sposare utilizzatori di sistemi Non-Mac, negli Internet Café verranno serviti solo in sale separate e dovranno sempre portare un distintivo con il simbolo di una mela mezza mangiata che permetta di individuarli a prima vista. Dopo la presentazione del disegno di legge, decine di migliaia di utenti Mac hanno manifestato di fronte alla Casa Bianca, bruciando centinaia di processori Pentium II ("sono uguali ai Pentium III e costano di meno", hanno detto i manifestanti) in segno di protesta.

"Infogrames" cambia nome

Dal prossimo settembre, con gran sollievo di milioni di giocatori che da anni attendevano questo momento, l'editore francese oggi noto con il nome di "Infogrames" assumerà la denominazione di "Infogames". Come anche i più sprovveduti hanno probabilmente sempre sospettato, era proprio questo il nome che i fondatori della società avevano in mente sin dalla sua fondazione. Poi, un errore tipografico in fase di registrazione del copyright ha condannato la software house per anni a una ragione sociale ridicola e priva di qualunque significato. Talmente ridicola che lo stesso management decise poi di accoppiarla con un logo altrettanto fuori di testa, il famigerato armadillo multicolore. "Ci eravamo stancati di farci prendere in giro da tutti "– ci ha detto un esasperato Jim Barnett, CEO della neonata Infogames – "Sia i giornalisti che i clienti non facevano altro che chiederci di ripetere il nome dell'azienda in continuazione". Il primo gioco ad essere pubblicato sotto la nuova etichetta sarà il seguito ufficiale della premiata serie *Alone In The Dark*: il titolo, realizzato completamente in 3D, verrà probabilmente battezzato *Alone In The Dak 4*.

Uno sguardo sul mondo

Di Carlo Barone

Benvenuti alla parte di Next Gamer dedicata specificatamente al gioco On-Line. Mese per mese prenderemo in esame vari server e servizi dedicati, oppure vi parleremo di un titolo particolare, se, per esempio, l'apparizione di patch o programmi particolari apporta modifiche sostanziali alla parte multigiocatore, almeno rispetto a quanto visto in fase di recensione. Per questo numero, invece, cominciamo con il fornirvi una breve carrellata dei tre servizi dedicati più utilizzati al momento in Italia, ripromettendoci di riesaminarli in un secondo tempo in maniera più approfondita.

www.gameonline.it
Creato da Halifax, uno dei maggiori distributori di videogiochi in Italia, e aperto ufficialmente a maggio di quest'anno, Game On Line è l'unico servizio dedicato, in Italia, a fornire agli utenti una propria interfaccia con un client proprietario. Senza contare che si tratta dell'unico gaming server a consentire un accesso diretto via modem, senza cioè passare per un provider Internet, oltre, naturalmente, a consentire quest'ultimo tipo di accesso. La struttura di Game On Line è basata in massima parte su di un sistema "**client** to client", ossia dove i giocatori stessi si mettono in contatto tra loro e uno si occupa di creare la partita sul proprio computer (diventando così il **server** della partita), ma saranno presto disponibili anche server dedicati, ossia macchine, interne alla struttura di Game On Line, che accolgono i giocatori interessati alla partita in tempo reale. Al momento in cui scriviamo tale servizio è attivo per *Unreal* 2.25f. In aggiunta al già citato *Unreal*, tra i giochi supportati troverete *Baldur's Gate*, *Blood* 2, *Colin McRae Rally*, *Forsaken*, *Total Annihilation* (anche nella versione *Kingdoms*), *Powerslide* e molti altri. Oltre a consentire la comunicazione tra gli utenti, il client di Game On Line include una lunga serie di possibilità che spaziano dalla normale chat, fino ad arrivare a specifiche aree, per esempio dedicate allo scaricamento file, o alla messaggistica in stile posta elettronica. Tutto, insomma, è stato studiato per creare una vera comunità di giocatori on-line. Non mancherà nemmeno l'organizzazione di tornei con premi offerti dai vari partner del servizio (quest'estate si è, per esempio, svolto il torneo di *Unreal*) ed è auspicabile che a breve verranno lanciate altre simili iniziative. Tutto ciò di cui avrete bisogno sarà il semplice client del servizio (che potrete trovare anche sul nostro CD).

NetGamer Italia (NGI)
www.ngi.it
Nato come piccolo gruppo di server per consentire ai giocatori italiani di giocare a *Quake 2* con ping accettabili, NGI è velocemente cresciuta di dimensioni, diventando oggi il punto di riferimento in Italia per tutti coloro che amano lo sparatutto della id Software e il genere in generale. A differenza di Game On Line, NGI è esclusivamente basato sul sistema di server dedicati, offrendone agli utenti la bellezza di 42, suddivisi tra tutti i giochi supportati. La maggior parte sono dedicati a *Quake 2* e **mod** vari, ma i restanti sono ben suddivisi tra tutti i più famosi sparatutto 3D attualmente in commercio (più la presenza del server italiano di *Ultima On-Line*): *Half-Life*, *Sin*, *Unreal*, *Tribes*, *Kingpin* e presto anche *Alien VS Predator*. Non mancano, inoltre, tre server dedicati alla test version di *Quake 3* (di cui a metà luglio è stata rilasciata una nuova versione, la 1.06), per quanti volessero provare in rete la futura opera di Carmack. Proprio per la scelta di appoggiarsi a server dedicati, NGI non richiede l'installazione di nessun client, ma è necessaria una certa conoscenza per entrare nelle partite, dal momento che le pagine web del servizio si limiteranno a fornire gli **indirizzi IP** dei server, che il giocatore dovrà inserire manualmente all'interno dei giochi. Unica eccezione è rappresentata dai server di *Quake 2*, in cui sarà possibile entrare con un semplice click dal browser, posto che abbiate in precedenza installato l'apposito **plugin**, che potrete scaricare (poco più di 100Kbyte) dalle stesse pagine di NGI. Per gli altri giochi, comunque, potrete sempre usufruire di una delle tante utility, create da terze parti, per la ricerca di partite in rete (prima tra tutti il *Gamespy 3D* che troverete nel nostro CD). Sulle pagine di NGI, inoltre, potrete trovare informazioni aggiuntive come supporto tecnico, classifiche dei giocatori e, naturalmente, un'area file per tutti i necessari scaricamenti (patch, mappe e così via).

Microsoft Gaming Zone
www.zone.com
È senza ombra di dubbio il sito "storico" per il gioco on-line, dal momento che è stato il primo ad apparire, almeno tra quelli gratuiti. Per quanto non sia prettamente "italiano", è comunque un importante punto d'incontro anche per i giocatori del nostro paese. La Microsoft Gaming Zone si basa sullo stesso concetto "client to client" di Game On Line, ma non presenta alcun tipo di server dedicato. A differenza di Gol, però, non richiede l'installazione di un programma a parte, ma tutti i file necessari (rappresentati da un "core" di dati, più le varie aggiunte dipendenti dai giochi che vorrete utilizzare) verranno scaricati e installati via web, rendendone molto semplice e veloce l'utilizzo. La Zone è divisa in stanze, una per ogni gioco supportato, in cui potrete vedere i giochi in corso e quelli ancora in attesa di partecipanti. Da qui potrete facilmente scegliere la partita a cui accedere (grazie anche a un sistema di controllo della **latenza** molto immediato), mentre la stessa Zone si occuperà in automatico di lanciare il gioco e di collegare tra loro i giocatori. All'interno delle aree gioco potrete, inoltre, trovare canoniche aree chat e link diretti per lo scaricamento di patch e mappe aggiuntive, relativi ai giochi di vostro interesse. A livello di supporto troverete (c'era da dubitarne?) tutti i giochi Microsoft, ma anche, in esclusiva, i giochi della Lucasarts (primi tra tutti i due *Jedi Knight* e *X-Wing Alliance*). In aggiunta a tutto questo, potrete però cimentarvi anche con titoli del calibro di *Rainbow Six*, *Requiem* e

La parola all'esperto

È nostra intenzione fornirvi ogni mese un'intervista con uno specialista del settore, di modo che possiate sentire direttamente dalla voce dei protagonisti l'evoluzione del settore on-line. Questo mese vi proponiamo un'intervista con Adso da Melk (nome d'arte), Web Administrator di NGI.

NG: Prima di tutto vorremmo sapere qual è il tuo ruolo all'interno della struttura di NGI

Adso: Il mio ruolo "ufficiale" è NGI Web Admin; in pratica mi occupo di tutto lo sviluppo del sito web, dei servizi correlati, della grafica, della linea "editoriale" e dei contatti con tutto il popolo dei netgamers. NGI per scelta vuole essere molto vicina ai propri giocatori, quindi partecipo attivamente alla vita dei nostri forum , mi inserisco all'interno di "megachattone" e rispondo a tutte le email. Questo ci permette inoltre di tastare sempre il polso della situazione.

NG: Da quale idea è nata NGI?

Adso: È nata da un paio di considerazioni che facevamo alla fine dell'anno scorso io, SkyLuke e la sua fidanzata, Elisa (co-founder entrambi di NGI), alla luce di alcuni avvenimenti già esistenti o incombenti:

1) I giochi sono e diventeranno sempre più "on-line"

2) Internet, grazie anche al fenomeno attuale del free-internet, diventerà sempre più accessibile.

Il primo spunto ci venne dall'aver letto un'interessante intervista a John Carmack sul futuro di *Quake3* e sulla sua principale funzionalità in multiplayer. Una breve analisi di quello che già esisteva oltreoceano/oltremanica ci ha permesso di identificare le esatte caratteristiche che dovevano far parte del nostro progetto: NGI.

NG: Quali sono i problemi che avete dovuto affrontare per mettere in piedi una simile struttura?

Adso: Prima di tutto la banda.... Il gioco in multiplayer ne consuma per definizione moltissima. Per fortuna abbiamo trovato una accordo forte con INET, uno dei primi Internet Provider italiani. Questo accordo ci permette di usufruire della banda di 100Mbs direttamente connessi con il MIX.

NG: Quante sono, in media, le persone che frequentano i server di NGI e, soprattutto, ci puoi dare una previsione di pubblico che contate di ottenere fino al 2000?

Adso: C'è da fare una piccola distinzione tra persone che frequentano e "giocatori in contemporanea". Gli utenti in generale che comunque hanno giocato almeno una volta sui nostri server superano le 4000 unità/mese. Il numero di giocatori contemporanei, ovvero banalmente quanti in gioco contemporaneamente su diversi server, raggiunge nelle ore serali punte di 400 unità. Previsioni? Come tutte le stime sono assolutamente azzardate; con la definizione di nuove partnership con Leader Distribuzione per tutto quello che riguarda la comunicazione e le crescite previste per internet "casalingo", sommate alla vendita prevista di PC Consumer dire che potremmo arrivare intorno ai 25.000 utenti con punte massime di 2000 giocatori contemporanei.

NG: Abbiamo visto che, giustamente, la maggior parte dei vostri server è predisposta per giocare a *Quake 2* (e modifiche), questo è dovuto, immagino, a un alto gradimento dei giocatori. Seguite sempre questo parametro per decidere quali giochi gireranno sui vostri server dedicati? In base a cosa scegliete i giochi che saranno disponibili su NGI?

Adso: Supportare al massimo *Quake2*, per varietà di mods/mappe/ecc, è assolutamente strategico. (è il gioco attualmente più giocato in internet). Per quanto riguarda i nuovi giochi da installare ci rivolgiamo sia alla stampa internazionale (in USA il multiplay è a uno stadio molto più avanzato), sia alla consultazione costante dei diversi siti stranieri dedicati al multiplay, non ultimo il costante contatto con i netgamers italiani (forum mailing list, chat).

NG: Utilizzando il sistema dei server dedicati, si richiede un'esperienza nella ricerca delle partite in rete. Dalle vostre pagine, per esempio, è possibile accedere solo a *Quake 2* direttamente (grazie al plugin che distribuite), mentre gli altri giochi richiedono l'inserimento manuale del numero IP o l'utilizzo di un programma esterno (tipo Gamespy) che, però, cerca tutti i server disponibili su Internet. Pensate di porre rimedio a questo "problema", rendendo più immediata la ricerca delle partite, magari attraverso una vostra interfaccia proprietaria o con metodi simili?

Adso: Attualmente stiamo supportando il sistema Gamespy con una serie di file auto-aggiornanti che permettono di visualizzare solo i server di NGI. Stiamo inoltre installando il software master-server di GameSpy stesso; non è escluso inoltre che questo master server venga inserito "preinstallato" all'interno delle prossime versioni di GameSpy. Ritengo il sistema GameSpy molto valido e continueremo a supportarlo...

NG: Cosa ne pensi del multiplayer in Italia? Credi che la mancanza di strutture possa impedire la sua diffusione o pensi che le cose si stiano muovendo per migliorare la situazione?

Adso: Il panorama è assolutamente "in crescendo". Molte cose si stanno muovendo... riviste, internet provider, distributori di videogames. La stessa offerta di free-internet è un'ottima opportunità ...

NG: Cosa deve avere, secondo te, un gioco per essere davvero valido in multiplayer?

Adso: Il discorso potrebbe farsi lungo... essenzialmente la fluidità e il bilanciamento dei movimenti dei personaggi e la potenza delle armi. Non sempre un ottimo gioco in single è altrettanto ottimo on-line. Le differenze possono essere minime, ma cambiare totalmente la godibilità del gioco.

NG: Credi che il multiplayer diventerà (o sia già) il motivo che possa giustificare l'acquisto di un gioco?

Adso: Credo che sia ancora prematuro soprattutto per le versioni che nascono principalmente in modalità single player. Esistono una serie di titoli interessantissimi, molti dei quali esclusivamente multiplayer (*Team Fortress2*, *Quake 3*, *Unreal Tournament*), che saranno da subito supportati...

NG: Immagino tu sia anche un giocatore, qual è il gioco che preferisci in multiplayer e perché?

Adso: Nasco come giocatore on-line con il mitico *Quake2*, passo poi ad *Half Life* e a *Team Fortress Classic* fino ad approdare a *Tribes*. *Tribes* è un gioco "Multiplayer only" che esalta l'aspetto strategico: due squadre e un obbiettivo da raggiungere , pur essendo elementi facenti già parte di ogni classica modalità teamplay anche per *Quake 2*, sono esaltati al massimo. *Quake3 Arena* inoltre, anche se ancora in fase di test, aumenta moltissimo la frenesia del deathmatch, e ultimamente mi sta esaltando parecchio.

GLOSSARIO

Per i neofiti del multiplayer, probabilmente alcuni dei termini utilizzati in queste pagine potrebbero suonare un po' incomprensibili. Per questo motivo pubblichiamo qui di seguito un semplice glossario che integreremo con il passare del tempo.

Client/Server: per rendere più chiaro il concetto, provate a pensare a un padrone e a un servo; il client in questo rapporto è il "servo"... in termini più tecnici il client è il computer che si collega al server e ne riceve i dati. Quest'ultimo si occupa di smistare i dati tra tutti i client, che non comunicheranno tra di loro. Il server (definito anche host) viene inoltre definito "dedicato" quando si occupa esclusivamente di far girare il gioco per i client, migliorando notevolmente le prestazioni di una partita.

Indirizzi IP: sono dei semplici codici numerici (formati da quattro numeri, di tre o meno cifre, separati da un punto) che identificano il computer su Internet o all'interno di una rete locale. Sono veri e propri "indirizzi virtuali" e sono spesso accompagnati da un quinto numero (separato dai due punti) a più cifre chiamato "porta", ossia il punto di ingresso dei dati. Se pensate a un computer come a una strada, la porta può essere paragonata a un numero civico.

Latenza: più comunemente chiamata "lag" (dal termine inglese), indica il ritardo di comunicazione dei dati tra due computer ed è espresso in millisecondi (ms). Maggiore è questo numero, minori saranno le prestazioni della vostra partita. Il valore ottimale, inoltre, dipende dal tipo di gioco e, soprattutto, dalla diversa mole di dati che richiede per funzionare via rete.

Mod: troncamento del termine inglese "modification", indica un programma, fatto il più delle volte da privati appassionati, che cambia uno o più parametri di un gioco. A volte si tratta persino di giochi totalmente nuovi che si appoggiano al prodotto originale per funzionare (in questo caso si può anche parlare di "TC", Total Conversion).

Plugin: sono programmi esterni al vostro browser che ne migliorano le capacità di interazione con le pagine web. Possono servire per visualizzare animazioni, suoni, filmati o per avere funzioni specifiche, come per esempio il lancio di una partita multiplayer.

Di Francesco Alinovi

Escamotage

La rubrica per chi non è capace di perdere e per tutti quelli che non hanno la pazienza di continuare a insistere: trucchi, codici, aiuti e altre cose sconce per riuscire a superare senza esitazioni le prove di gioco più difficili per poi vantarsene senza ritegno con gli amici. Se avete richieste particolari su giochi meno recenti potete provare a interpellarci scrivendo a qi21@nextgamer.com, specificando nell'oggetto il nome della rubrica "escamotage". Ma ricordate: domandare è lecito, rispondere è cortesia. Vi conviene NON telefonare in ufficio per risolvere questo genere di problemi, a meno che non siate sopraffatti da un incontrollabile desiderio di venire insultati.

Star Wars Episodio I: RACER

Per ottenere soldi extra selezionate l'opzione per comprare gli accessori nella schermata successiva a quella della selezione del tracciato. Scegliete uno dei potenziamenti e tenete premuti Shift+F4+4 per ricevere 1000$. Questo trucco funziona ben 5 volte per ogni gara.

Star Wars Episodio I: LA MINACCIA FANTASMA

Durante il gioco premete BACKSPACE quindi inserite i codici nel box rosso e premete INVIO. Reinserendo il codice disabiliterete l'effetto. Fate attenzione alle spaziature fra le parole.

gurshick -Mostra i credits finali.
happy - Compare il messaggio "Open your heart" e la terza arma comincia a sparare i proiettili anticarro.
from above - Attiva la telecamera con prospettiva dall'alto.
naughty naughty - Attiva la telecamera con prospettiva da sopra le spalle.
perf - Attiva la modalità wireframe.
rex - Mostra il messaggio "Feel the power of REX" e attiva la modalità wireframe nei menu.
60fps - Permette di scegliere fra 60 e 30 frame al secondo, aumenta solo la velocità delle animazioni, non quella di gioco.
but i feel so good - Mostra il messaggio "you're the guy with the force" consentendo di alternare fra il livello di forza di Darth Maul e quello normale.
perfection - Consente a Obi-Wan o Qui-Gon Jinn di deflettere i colpi di fuoco direttamente contro chi li ha sparati.
slowmo - Attiva la modalità "Super Slowmo ".
turn tables - Fa diventare giganti i jawas di Mos Espa.
i like to cheat - Permette di avere tutte le armi con le munizioni al completo. Funziona solo un numero limitato di volte a partita.
heal it up oppure give me life - Riporta l'energia al 100%. Può essere usato solo 5 volte.
brenando - Mostra il messaggio "Tech bonus!".
i rule the world - Aumenta il livello di difficoltà.
i stink oppure i really stink - Abbassa il livello di difficoltà.
fps - Mostra il frame rate e l'attuale risoluzione dello schermo.
donttttt oppure rrrrright o, ancora kill me now - Prosciuga tutta la barra d'energia.
drop a beat - Fa tremolare le immagini sullo schermo.
iamqueen - Giocate nei panni della regina.
iamquigon - Gioca come Qui-Gon Jinn.
iamobi - Gioca come Obi-Wan.
iampanaka - Gioca come Captain Panaka.
beyond cinema - Attiva la visuale wide screen.

Campo di Forza
Arrivati nella città di Theed raggiungete il soldato ferito che supplica dell'acqua, fate un giro su voi stessi di 180° e noterete che manca un pezzo di ringhiera dal ponte. Saltate da quel punto e proseguite lungo il sentiero su per le scale: troverete una stanza con una bottiglia d'acqua, dell'energia e un campo di forza come quello in dotazione ai droidi destroyer.

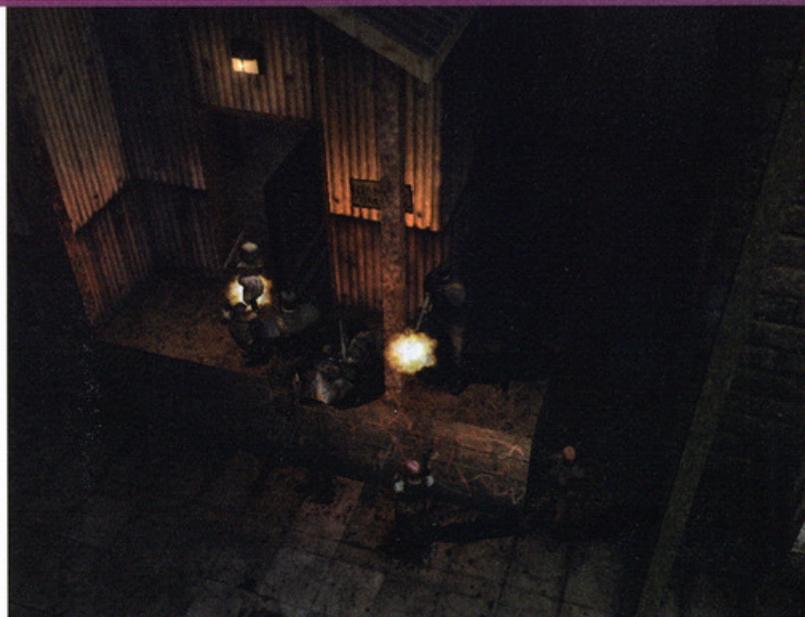
Energia nascosta per la battaglia finale con Darth Maul
Durante lo scontro finale con Darth Maul noterete un pannello sui muri laterali che non combacia con gli altri. Raggiungetelo, premete la barra spaziatrice e presso le estremità del ponte troverete dei power up che ripristineranno completamente la barra d'energia.

Far fuori Darth Maul in tranquillità
Il modo più veloce e indolore per eliminare Darth Maul consiste nel colpirlo inizialmente con la spada laser fino a frapporlo fra voi e il pozzo, quindi usare la forza per spingercelo contro.

MECHWARRIOR 3

Per disabilitare l'heat death (l'esplosione per surriscaldamento) usando un mech che si surriscalda al massimo con un alpha strike, ricorrete al refrigeratore premendo il tasto F proprio mentre l'alpha strike è in esecuzione. Dovreste ricevere il messaggio "Heat death disabled."

KINGPIN

Avviate il gioco con il comando aggiuntivo +developer 1. Per fare questo andate nell'opzione Esegui del menu di avvio di Windows e scrivete l'intero percorso per caricare il gioco più il comando: per esempio: "C:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1". Premete quindi il tasto "\" durante il gioco per attivare la console di prompt, inserite uno dei seguenti codici e premete INVIO.
IMMORTAL – attiva la modalità god.
NOCLIP – consente di oltrepassare le pareti.
GIVE ALL – per ottenere tutti gli oggetti tranne il denaro.
GIVE CASH ### - per ottenere una quantità ### di denaro.
GIVE AMMO – munizioni al completo.
GIVE WEAPONS – per ottenere tutte le armi.
GIVE HEALTH – per ripristinare l'energia
GIVE ARMOR – per ottenere le protezioni

DUNGEON KEEPER 2

Per attivare i codici dovete premere CTRL + ALT + C durante la partita, digitate poi una delle seguenti frasi, facendo ben attenzione agli spazi.
fit the best - per ottenere tutti gli items
this is my church – per ottenere tutte le stanze da inserire nel dungeon
feel the power – fa avanzare al decimo livello tutte le creature amiche o neutrali
i believe its magic – per ottenere tutti gli incantesimi di primo livello e avere subito tutte le stanze nella modalità My Pet Dungeon Mode.
show me the money: per avere 100mila unità d'oro
now the rain has gone: per vedere la mappa
do not fear the reaper: per superare con successo il livello.

HIDDEN & DANGEROUS

Nella schermata di selezione della campagna, premete e tenete premuto il tasto SHIFT mentre digitate IAMCHEATER. Un click confermerà che il trucco ha funzionato. A quel punto potete inserire i seguenti codici in qualsiasi momento, ma ricordate che dovrete reinserirli per ogni missione.
NOHITS: invincibilità
ALLITEMS: tutte le armi
GOODHEALTH: ripristina l'energia
GAMEDONE: fa terminare con successo l'attuale missione
RESURRECT: fa risorgere un soldato muore potete come zombie.
KILLTHEMALL: uccide tutti i nemici
OPENALLDOORS: apre tutte le porte

ALIEN VS. PREDATOR

Per poter ottenere tutti i bonus del gioco bisogna raggiungere determinati obbiettivi all'interno dei livelli di ciascun personaggio.

MARINE
Level 1 - Derelict
JOHNWOOMODE: in caso di attacco il gioco rallenta
Superate il livello con l'80% di colpi alla testa.
Level 2 - Colony
GRENADE: equipaggia il Pulse Rifle con 99 granate (ma nessun proiettile).
Superate il livello con una precisione nei colpi del 40%
Level 3 - Invasion
WARPSPEED: per correre velocissimi
Superate il livello in meno di quattro minuti.
Level 4 - Orbital
LANDOFTHEGIANTS: rimpicciolisce il giocatore
Superate il livello usando meno di 20 colpi
Level 5 - Tyrargo
SLUGTRAIL: gli alieni sono accasciati al suolo privi di gambe.
Superate il livello uccidendo 32 alieni.

PREDATOR
Level 1 - Waterfall
PIGSTICKING: munizioni infinite e colpi extra per la speargun.
Superate il livello con una precisione nei colpi dell'80%.
Level 2 – Area 52
SUPERGORE: fa aumentare il livello gore e di sangue nel gioco.
Superate il livello raccogliendo i "trofei" di 25 marine.
Level 3 - Fury 161
BALLSOFFIRE: nemici sempre in fiamme
Superate il livello uccidendo 40 alieni.
Level 5 - Caverns
RAINBOWBLOOD: trasforma il fumo, gli effetti di illuminazione e gli schizzi di sangue in arcobaleni.
Superate il livello senza essere avvistati per più di 15 volte.
Bonus Level 1
TICKERTAPE: gli alieni lasciano una traccia dietro di loro.
Superate il livello raccogliendo 15 "trofei" alieni.
Bonus Level 2
TRIPTASTIC: lo schermo presenta effetti visivi molto particolari.
Superate il livello raccogliendo 10 "trofei" di civili.

ALIEN
Level 1 - Temple
SUPERMUNCH: l'Alien ottiene un attacco "mascellare" a distanza.
Superate il livello strappando a morsi le teste di 10 civili.
Level 2 - Escape
NAUSEA: lo schermo comincia a traballare in maniera fastidiosa
Superate il livello in meno di due minuti.
Level 3 - Ferarco
PIPECLEANER: tutti i personaggi vengono trasformati in scheletri modello nettapipa.
Superate il livello strappando a morsi 15 teste di civili.
Level 4 - Gateway
MOTIONBLUR: aggiunge l'effetto di motion blur alle immagini su schermo.
Superate il livello in meno di quattro minuti e mezzo con una velocità media di almeno 9 m/s.
Level 5 - Earthbound
MIRROR: il livello appare al contrario
Superate il livello uccidendo un Predator con un morso alla testa.
Bonus Level 2
IMPOSSIBLEMISSION: il gioco diventa più difficile perché i danni subiti sono maggiori.
Superate il livello uccidendo con un morso alla testa 20 marine.

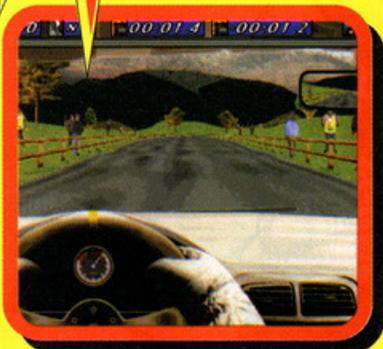
HEAVY GEAR 2

Premete ~ (tenete premuto Alt e digitate di seguito 1,2,6 prima di rilasciarlo) durante la partita, inserite uno dei seguenti codici e premete invio per renderlo effettivo:
set camti – invincibilità
set mission – per completare la missione attuale.

STAR WARS
X-WING ALLIANCE

Prima di inserire i codici bisogna digitare "imacheater":
ewoksrule – invulnerabilità.
masteryoda – munizioni infinite.
killmenow – per fallire la missione.
thetasteofvictory – per superare la missione con successo.
hypermeto## - per saltare al livello ## (04, 10, ecc.).

Gioco Completo SU CD-ROM!!!

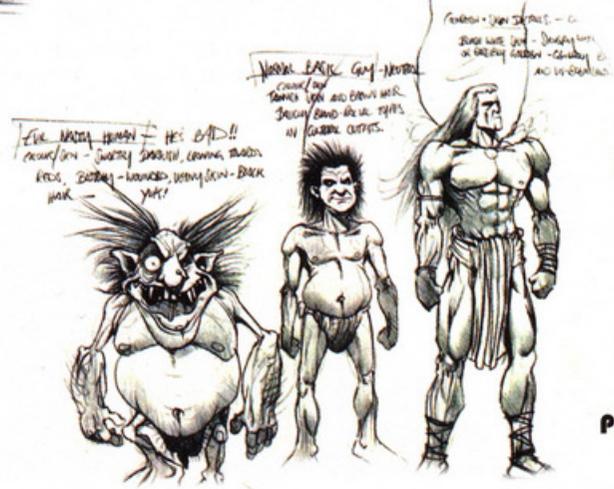
Rac Rally 1st

Rally Championship è una simulazione accurata del Rally di Gran Bretagna questo prodotto vi farà provare le stesse emozioni di una vera corsa senza dover indossare il casco!

REQUISITI TECNICI

PC CD ROM • Processore 486 SX-25 oppure 486 DX2-66 • 4 Mb Ram

NERO SU BIANCO

In queste pagine troverete essenzialmente artwork... ogni mese sceglieremo per voi delle immagini particolarmente belle e ve le mostreremo in questa rubrica; una vera gioia per gli occhi insomma! Per cominciare vi proponiamo gli schizzi originali della Lionhead per la realizzazione dei titani di *Black&White*, uno dei giochi più promettenti di questa fine anno (o molto più probabilmente del prossimo). Ma non pensate che 'Cat's Eye' sia solo questo; in queste pagine troveranno spazio anche gli artwork realizzati da tutti voi, se avrete voglia di mandarceli... Se siete interessati, dunque, potete inviare i vostri lavori all'indirizzo qi21@nextgamer.com e vederli qui pubblicati... Intanto, deliziatevi gli occhi con questi schizzi, in attesa del gioco finito!

GIANT LIZARD
OR
GODZILLA CREATURE

Case chip contro produttori schede: 2-0.

Innanzitutto un buon giorno a tutti voi che, spero, diverrete abituali lettori di questa rubrica tecnologica che cercherà, di mese in mese, di rendervi partecipi dell'evoluzione del mercato. Tratteremo di tutti quei componenti che, nel bene o nel male, modificheranno il nostro modo di videogiocare, che apporteranno sostanziali modifiche alla struttura dei PC e, a volte, intraprenderemo delle riflessioni sull'andamento del mercato. Proprio come in questo primo numero di Next Gamer.

Di Gregory Verrando

Guardando indietro, e bastano pochi anni, possiamo notare che la scheda video come la conosciamo oggi, ovvero con funzioni 3D, non ha certo una lunga storia. I primi prodotti, ormai cimeli storici conservati nelle case produttrici e mostrati a noi giornalisti con un pizzico di orgoglio, come la prima **3D Blaster VLB** (vi ricordate vero lo standard Vesa Local Bus presente sui 486 di ultima generazione?) o la **Diamond Edge 3D** non potevano contare su uno standard software e quindi, per un fatto di tempi di sviluppo per un mercato di nicchia, uno sviluppatore non riusciva a produrre titoli specifici per queste schede. La prima, e sicuramente la più rilevante, è stata la **Voodoo** di **3Dfx** che ha praticamente dato il "la" a uno dei più grandi business del mercato PC attuale, quello delle schede 3D. Rifacendosi a una legge evoluzionistica di stampo Darwiniano, che vuole il modificarsi delle specie in funzione della sopravvivenza della propria razza, tutte le schede si sono giustamente evolute per venire in contro alle nuove, e molto più avanzate, tecnologie di visualizzazione presentate man mano nelle varie release delle **DirectX**. Chiaramente, chi non è riuscito a stare al passo con questa evoluzione o è già morto o è sul ciglio di un baratro profondissimo. Questo è il caso di svariati chip scomparsi per le cattive implementazioni delle API di **Microsoft** (come, per esempio, il **Revolution IV** di **Number Nine** primo a usufruire dei 32Mb on board per il mercato home e primo a finire nel dimenticatoio spinto da **TNT** e soci) ma è anche la situazione in cui si trova la terza incarnazione del chip di casa 3Dfx, il **Voodoo3**. Avendo scelto di non implementare alcune funzioni ormai standard sul 90% delle schede di alto livello come i 32bit di colore, filtri avanzati come quello anisotropico o, ancora, dimensione di texture limitate a 256x256 punti, per puntare tutto sulla velocità pura in termini di FPS visualizzati ha, forse, fatto un passo falso. In un momento in cui la ricerca della qualità a video è la meta ambita da tutti, questa scelta in contro tendenza potrebbe rivelarsi disastrosa. Basti osservare come **TNT2** (in versione Ultra) e **G400** (questa nella sua incarnazione di punta detta MAX) non solo presentino una qualità a video estremamente elevata ma, ed è questa la cosa da notare, una velocità di punta superiore a quella della Voodoo3 3000, che pure veniva presentata come massima espressione della velocità nei giochi PC. Solo il tempo ci farà sapere se 3Dfx ha fatto la scelta giusta oppure si è tagliata fuori da un mercato che, hai tempi della **Voodoo2**, dominava incontrastata in una sorta di monopolio. Di contro un mercato che è rimasto praticamente libero è quello delle schede video Low-end che, con il passaggio di **S3** a un mercato più alto attraverso il suo **Savage4**, ha perso la sua punta di diamante, la Virge, in qualunque delle sue incarnazioni. Ecco dunque alcuni produttori minori cercare di raccogliere l'eredità di S3 con prodotti estremamente competitivi e dal rapporto prestazioni prezzo interessante. Abbiamo detto minori, ma era riferito unicamente al mercato delle schede video, in quanto una delle principali creatrici di un chip per il mercato OEM è **Intel** con il suo **i752**, naturale evoluzione di quella **i740** che ha dato più problemi che altro. Di contro troviamo il nuovissimo **Blade** di **Trident**, un chip estremamente economico ma che possiede tutte quelle caratteristiche che ci permettono di usufruire di DVD, giochi 3D e quant'altro ci possa interessare nel mondo dei PC.

Si è parlato di S3 ed è proprio S3 che ha fatto la manovra più interessante dell'estate appena trascorsa, acquistando in blocco la **Diamond**, creatrice di quella **Monster 3D** che tanto ha fatto sognare i giocatori di tutto il mondo. Mossa che ricorda da vicino l'acquisizione di **STB** da parte di 3Dfx non più di sei mesi fa. La ricerca dei produttori di chip 3D in canali esistenti per la vendita diretta ai consumatori e agli OEM è, forse, il più grosso business attuale e certo vedremmo molte altre cose interessanti nei prossimi mesi, senza dimenticare che **nVidia** è attualmente senza padrone e **Creative** non ha (se si esclude **3D Labs**, tristemente rimasto indietro nella presentazione del **Permedia3**) un produttore chip interno... Mai prima d'ora è lecito affermare chi vivrà vedrà!

NEWS

Nuovo lettore MP3 per Diamond

Primo annuncio di **Diamond** per un prodotto nuovo dopo l'arrivo di **S3**. Stiamo parlando del **RIO 500**, nuova versione del lettore MP3 portatile che per primo ha portato questo standard in parte fuori dal mondo dei PC per aprirgli un mercato più di massa. A quanto pare, però, le caratteristiche tecniche sono variate di poco. A parte una nuova disposizione dei tasti, che voi stessi potete notare dalle due foto qui in giro, e i due colori presentati è da sottolineare il supporto USB, che abilita sia i possessori di PC sia quelli MAC all'uso della periferica, i 64Mb standard di RAM e la possibilità di aggiungerne ulteriori 16,32 o 64 tramite flashrom. Unica incognita è il tastino Bookmarks, forse correlato al software per la protezione sul copyright. Attendetevi comunque un'esauriente review a breve.

Sis rilascia il Sis300

Primo chip grafico a 128bit per la casa taiwanese è corredato di ben 64Mb di RAM, funzioni avanzate di gestione della memoria sia on-board che di sistema tramite il supporto per l'Agp 2X e, cosa di rilievo, può essere affiancato dal **Sis 301** per la gestione indipendente di un secondo sistema di output video, sia questo una televisione, un schermo tradizionale o un LCD. Anche il prezzo previsto colloca la scheda in una fascia di mercato medio alta, cosa che obbligherà il chip ad avere prestazioni al top per potersi scontrare con chip del calibro del TNT2 o del G400.

Bi-processore per tutti?

Sembra finalmente possibile la realizzazione di un PC bi-processore a basso costo. La proposta si chiama **Bp6** ed è prodotta da **Abit**. Il Bp6 permette la presenza di due Celeron sulla stessa piastra madre, data la presenza di due socket370. La scheda è inoltre compatibile con le specifiche PC99 e il bus UDMA/66 grazie alla presenza del chip Winbond per gestire questa particolare funzione.

Nuove periferiche da Microsoft

Microsoft, come già aveva fatto l'anno scorso con il joypad Freestyle, anche quest'anno introduce un nuovo Joypad dalle caratteristiche innovative. Si tratta di **Double Strike**, recentemente presentato in una conferenza stampa. La peculiarità di questa periferica è lo snodo centrale che, nell'intenzione degli ingegneri della casa di Redmond, potrebbe agevolmente sostituire il mouse per gestire il mirino negli sparatutto in soggettiva alla Quake. L'idea è buona ma solo in fase di test riusciremmo a capire se veramente il Double Strike può sostituire la precisione data dallo storico mouse. E, proprio parlando della periferica di puntamento più famosa del mondo, ecco l'Explorer. Dotato di cinque tasti, due+rotellina nella parte superiore e due sul lato destro. Predisposto per le funzioni avanzate di Explorer, il browser della Microsoft da cui il mouse prende nome, ha però una ben più interessante novità: la pallina è finalmente sparita! Al suo posto troviamo un chip di controllo e una sensore (in pratica, una piccola fotocamera digitale) che riesce a "capire" la posizione del mouse su qualunque superficie venga mosso, sia essa il tappetino, una tavola di legno grezzo, una gamba o addirittura sulla testa. Unica superficie sulla quale non funziona è il vetro, dove non si riflette il segnale del sensore.

Portatili accelerati!

Quanti di noi, potendo contare su un budget adeguato, hanno rinunciato all'acquisto di un portatile solo ed esclusivamente per la mancanza di una sezione video degna di tale nome? Beh, ora potete iniziare a preparare il contante: **S3** ha realizzato il **SavageMX**! Questo potentissimo chip grafico (potentissimo se, chiaramente, è rapportato ai sui concorrenti per portatili) è proposto in varie versioni che spaziano da 4 a 16Mb di Ram, e risulta il 65% più veloce del suo concorrente migliore. Basta sapere una cosa, a 800x600 e con il massimo del dettaglio Quake2 girava a 70 FPS e Turok a 89, un bel risultato non credete?

Messaggio di servizio.

Dal prossimo numero verrà aperta la sezione di posta tecnica, cercheremo di dare spazio a tutte le vostre domande prediligendo però quelle di interesse comune e portando in secondo piano quelle di un caso specifico di bassa entità e scarso interesse collettivo. Per tutti i vostri messaggi potete scrivere a **tom@blackvoodoo.com**, specificando nell'oggetto della missiva "Next Gamer - Posta tecnica".

Matrox G400 MAX

Se qualcuno pensava che la sfida tra le schede video di terza generazione si dovesse fermare tra 3Dfx e nVidia, dovrà ricredersi... Matrox è entrata di prepotenza nella lotta e non ha intenzione di viverla da spettatore...

Matrox, famosissima compagnia pluripremiata nell'arco degli anni, è rimasta in disparte nella rivoluzione 3D avvenuta pochi anni fa, proponendo soluzioni fortissime nel 2D e nel 3D professionali ma con una sezione 3D per i giochi a dir poco obsoleta. Il primo passo verso la redenzione è avvenuto con la **G200**, che presentava un ottimo motore D3D ma era manchevole per quanto riguarda la sezione OpenGL. A circa una anno di distanza, quando ormai la G200 è relegata a un mercato OEM, Matrox si ripresenta con uno dei suoi più ambiziosi progetti di sempre, la **G400**, da noi testata in versione **MAX**, ovvero la più veloce presentata sul mercato con una dotazione standard di memoria di 32 MB. Il nuovo chip è costruito, al pari dei suoi concorrenti di alto livello, con tecnologia a 0.25 micron, che permette una velocità di clock di punta di 150Mhz per il core e 200Mhz per la RAM, la quale, a differenza delle TNT2 Ultra, è sempre a 5ns. Oltre a tutte le funzioni tradizionali troviamo tre fattori che, nell'intenzione della casa produttrice, dovrebbero far cadere la scelta degli acquirenti sul loro prodotto, queste caratteristiche sono, in un ordine puramente casuale, il Bump mapping di tipo Environment Mapped, il Dual Head e il Color Vibrant quality 2. Per quanto riguarda la prima caratteristica, di cui trovate una semplificata spiegazione in un box in questa stessa pagina, sarà supportata da molti titoli in uscita tra cui spicca *Slave Zero* e, tramite patch, anche da alcuni giochi già in commercio, come *Expandable*, fino ad arrivare nei primi mesi del 2000 dove il supporto della maggior parte dei giochi in uscita dovrebbe essere garantito. Effettivamente la qualità a video che si può ottenere con questo sistema è tra le migliori mai viste e, per impatto visivo, simile ai demo di **S3** per le sue Texture compression. Abbiamo però riscontrato, in presenza di tale funzione, un decadimento di circa il 25% sulle prestazioni generali della scheda, cosa da tenere in considerazione. Il secondo punto, il più volte citato Dual Head, permette, attraverso due uscite VGA, di gestire sia il proprio monitor sia una seconda periferica di output video. L'aspetto interessante del sistema Dual Head risiede nella presenza di due Ramdac separati che consentono l'utilizzo di due distinze frequenze di refresh, evitando così, se per esempio vogliamo collegare un televisore al nostro computer, di dover necessariamente cambiare la risoluzione del desktop, come accade in altre schede fornite di uscita TV. Inoltre, il sistema DH possiede particolari funzioni (abilitate, manco a dirlo, dagli stessi tasti funzione) che permettono di ridurre a icona un filmato (anche un DVD) sul nostro desktop, mantenendone comunque la riproduzione in full screen sul secondo output video. Abbiamo testato questa possibilità collegando due monitor nel quale girava un film DVD e una finestra di Explorer collegati alla rete, rispettivamente. Non ci sono dubbi sulla praticità di tale sistema e sulle varie possibilità e combinazioni offerte (come lo sfruttamento del sistema multimonitor di Windows 98 o il collegamento diretto al televisore). In ultimo troviamo il Color Vibrant Quality 2 che, in pratica, è il motore di rendering della scheda il quale offre la stessa pulizia di immagine a video già sperimentata con la G200, aumentando però sia la resa cromatica che la velocità finale. Tale motore è completamente a 32bit e usa un sistema di calcolo a 32bit interno anche per tutti i titoli con texture a 16bit riducendo i colori solo in fase di output. Sicuramente avrete notato la mancanza dei test effettuati per esempio sulla TNT2, che ci riserviamo di pubblicare in seguito; questa scelta è dovuta a una momentanea instabilità dei driver attualmente in dotazione (soprattutto nell'utilizzo delle Open GL). Aspetteremo quindi nuovi driver prima di dare i risultati dei test che, a causa dei problemi riscontrati, sarebbero sfalsati e quindi non rispecchierebbero le reali potenzialità del prodotto, che dimostra, come sopra specificato, una serie di caratteristiche realmente innovative e di qualità. La scheda è inoltre disponibile non in versione MAX (a minore velocità di clock) con due differenti dotazioni di memoria (16 o 32 MB), a un prezzo ovviamente più contenuto.

Produttore: Matrox
Distributore: Vari
Prezzo IVA Inclusa: Lit. 599.000 (consigliato)

Bump Mapping, questo sconosciuto

Il bump mapping non è altro che una tecnica per variare i valori RGB dei tre colori base in modo da creare, su una seconda texture applicata alla prima, un effetto 3D in tempo reale e correlato alla fonte di luce presente su schermo. In questo modo si possono creare texture di qualità foto realistica senza precedenti. Come potete benissimo notare dalle immagini in questa pagina, il mare in Expendable guadagna tantissimo in qualità visiva. Non ci resta che sperare in un ampio supporto da parte degli sviluppatori.

Creative TNT2 Ultra

Dopo il grande successo ottenuto con la scheda equipaggiata con la prima versione del TNT di nVidia, la Creative ritorna sul mercato con la massima incarnazione della seconda versione del succitato chip: il TNT2 Ultra.

Innanzitutto, l'architettura alla base del chip è chiamata TwiN Texel (da cui il nome TNT) e permette di gestire due pixel texture contemporaneamente. Tutta l'architettura del chip è a 128bit, supporta una quantità massima di RAM di 32Mb e il supporto per l'Agp 2X, anche se a livello concezionale è già pronta per quello a 4X. Il passaggio dalla tecnologia costruttiva da 0.35 micron a 0.25 ha portato un innalzamento del clock nella versione Ultra a 150Mhz per il core e 183 per la RAM, con la possibilità di aumentare ulteriormente tali valori fino a 166 per il core e a ben 200Mhz per la RAM, grazie a una utility dedicata prodotta dalla stessa Creative. Dal punto di vista ingegneristico, la struttura della scheda è studiata in maniere impeccabile, presenta una ventola di raffreddamento sul chip video per eliminare i problemi di surriscaldamento a cui, spesso, eravamo abituati nelle vecchie generazione di TNT e un'uscita TV per collegare la scheda all'elettrodomestico visivo più famoso del mondo. Tecnicamente il chip è in grado di visualizzare su schermo fino a 300 milioni di pixel al secondo, vanta una banda passante da 2,9Gb, un RAMDAC a 300Mhz, una risoluzione massima di 2048x1536, un rendering a 32bit con z-buffer ad altissima precisione da 24bit. Vengono supportate tutte le GDI di Windows via Hardware per garantire una resa 2D di altissimo livello. Sono supportati praticamente tutti gli standard del settore e si passa da quelli video, come DirectShow Mpeg 1 e 2, fino alla riproduzione DVD, tramite il lettore software incluso, di altissimo livello grazie anche alla presenza di un motore di Motion Compensation, senza contare il video scaling per una migliore resa delle videoconferenze. Per quanto riguarda il 3D siamo di fronte a un prodotto che non solo gestisce Direct 3D (e quindi tutte le funzioni avanzate come Bump Mapping, texture compression e texture procedurali) ma anche OpenGL e, grazie a una suite di driver chiamata Unified, anche le Glide, in precedenza a esclusivo appannaggio dei possessori di una scheda 3Dfx. La qualità Creative si vede anche dal completo manuale in lingua italiana e dall'interessantissimo Bundle all'interno della confezione che comprende, oltre alle ormai classiche utility di supporto, anche il lettore DVD software di **Xing** e due giochi in versione OEM completa: *Roolcage* e *Expendable.* Grazie all'esperienza Creative nel settore, i driver sono già stabili nella prima versione e, come abbiamo imparato noi stessi, non mancheranno aggiornamenti costanti da parte della casa madre. Per quanto riguarda i risultati dei nostri test è inutile sottolineare che con nessun gioco provato abbiamo riscontrato rallentamenti di sorta e la qualità a video si è sempre attestata ai più alti livelli. Infine vorrei soffermarmi sui risultati **3Dmark 99 Max** che hanno fatto registrare i più alti valori di sempre sul nostro sistema di prova, cosa che sottolinea una volta per tutte che ci troviamo di fronte all regina della nuova generazione di schede acceleratrici 3D!

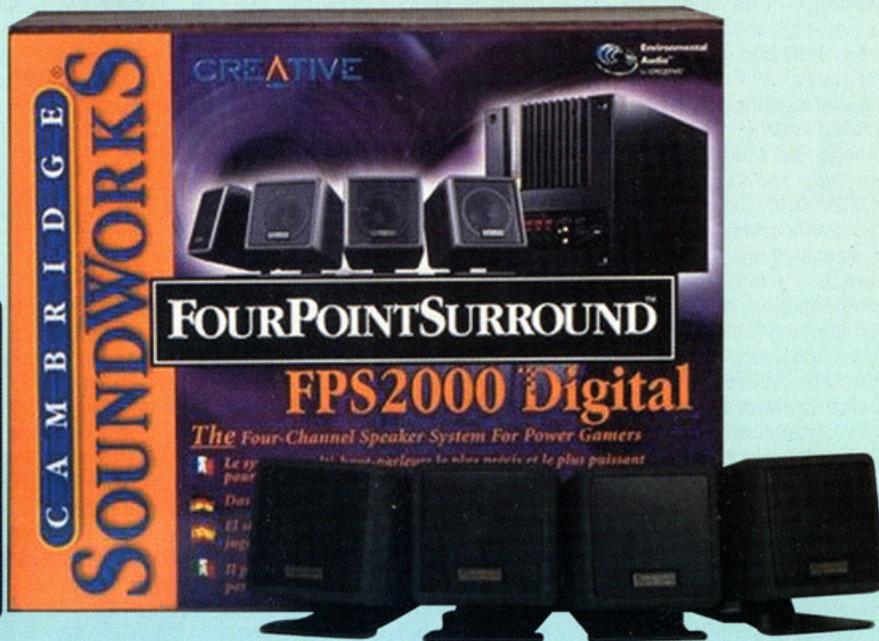
	Risoluzione	Risultati
3DMark	1024x768x32	4671
Quake2	640x480	111,4 fps
Quake2	800x600	101,1 fps
Expendable	1024x768x32	48.930131 fps
Expendable	640x480x32	65.752941 fps

Produttore: Creative
Distributore: Vari
Prezzo (IVA Inclusa): Lit. 499.000 consigliato

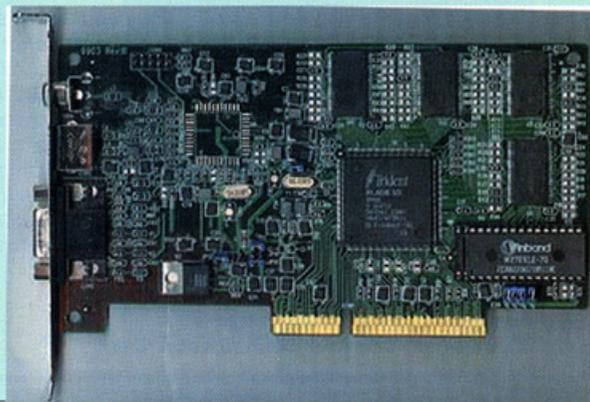
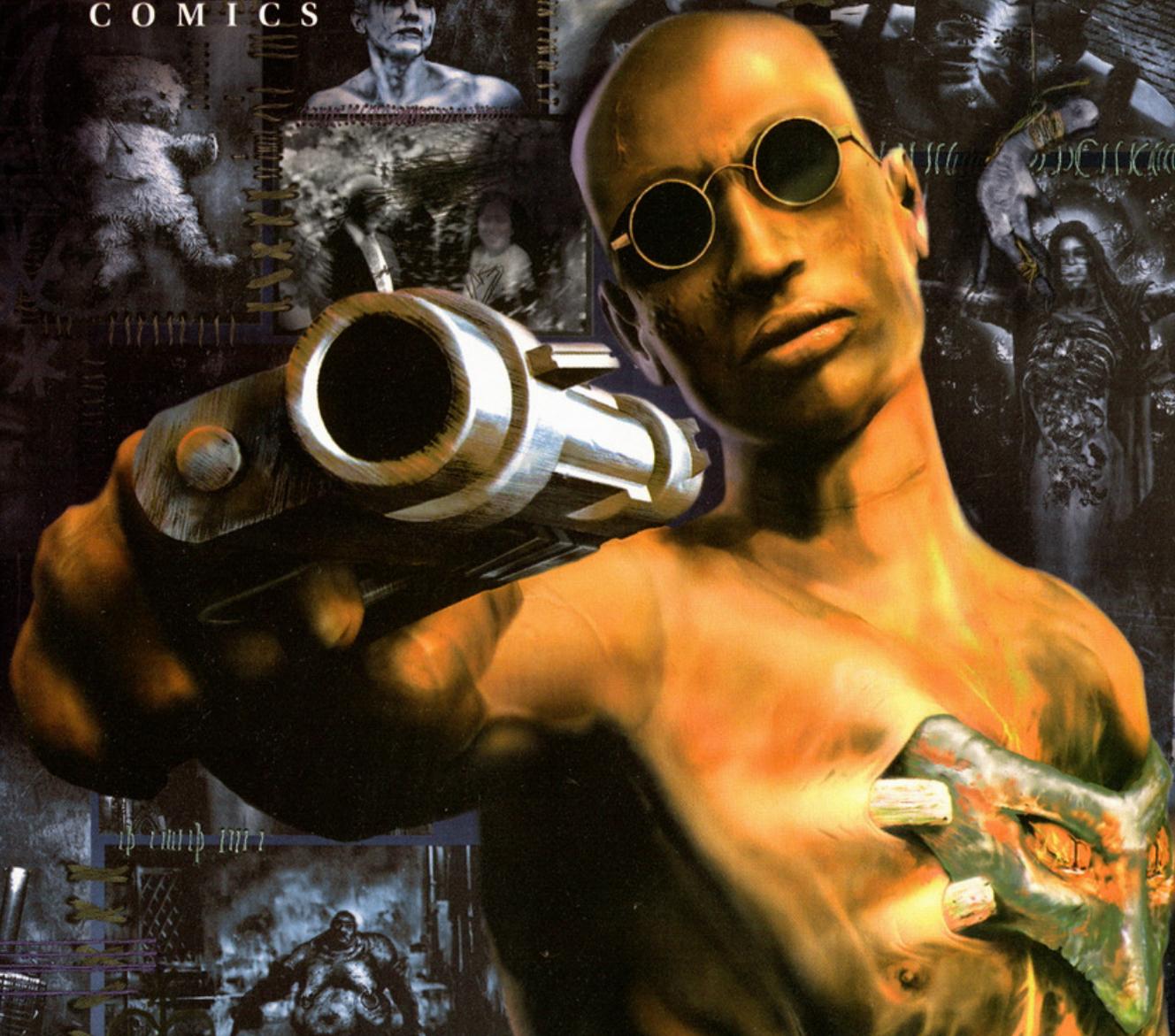
Per i nostri test utilizziamo quelli che reputiamo essere i tre punti cardine per la valutazione complessiva di una scheda 3D. In ordine questi sono:
•) Benchmark: *suite 3Dmark 99 Max, unica che valuta non solo il frame rate puro ma anche la velocità della scheda con texture fino a 32Mb, effetti avanzati come il bump mapping e tutti i filtri attualmente presenti ovvero semplice, bilineare, trilineare e anisotropico.*
•) OpenGL: *Chiaramente la scelta non poteva che ricadere sull'ormai storico Quake2 anche se, non appena si renderà disponibile, passeremo quasi sicuramente a Quake3.*
•) Direct3D: *Quale titolo sfrutta meglio le caratteristiche avanzate di una scheda se non Expendable? Nessuno, ed è per questo che è stato da noi adottato come punto di riferimento per le Api di Microsoft.*
Spendo ancora due parole per la configurazione del sistema su cui testiamo le schede video:
•) Pentium III 450
•) 256Mb di RAM
•) Piastra madre Abit BX6 2.0
•) Scheda audio Creative Soundblaster Live!

Creative FPS2000 digital

Come tutti i possessori di **Creative Soundblaster Live!** sanno bene, la potenza di questa scheda è decisamente mutilata in assenza di un adeguato sistema di diffusione audio. Ed è proprio in quest'ottica che si sviluppano le proposte di casse Creative e, in particolare, con la serie **FourPointSorround** ha creato un sistema a quattro casse più Subwoofer di alta qualità. La sua prima incarnazione, le **FPS 1000**, sono decisamente un ottimo prodotto ma che, per i più esigenti, non riesce a dare quella rotondità al suono che spesso accompagna i sistemi Hi-fi casalinghi. Ed è per questo che Creative propone la versione **2000 Digital** degli FPS, per tutti coloro che, volendo ricevere il meglio dalla propria scheda audio con supporto per quattro diffusori, possono tralasciare il costo, il quale risulta sì giustificato dall'estrema qualità insita in questo kit, ma anche si pone decisamente più in alto dei tradizionali sistemi per PC. Dal punto di vista prettamente tecnico il kit è composto da quattro satelliti, un Subwoofer, alimentatore e cavi vari. Più nello specifico ogni satellite è capace di una potenza massima di 7Watt RMS mentre il Subwoofer di 25 Watt, sempre RMS che porta la potenza totale a 53 Watt RMS complessivi. La risposta in frequenza, per i più tecnici, è di 150Hz-20kHz per i satelliti e di 50Hz-180Hz per il Sub con un'indipendenza da 4Ohm. Interessante notare che il Sub, amplificato, presenta sul lato destro un grosso dissipatore per meglio estrarre il calore dal componente. In definitiva il miglior Kit audio disponibile per il mercato "da scaffale", unico che veramente può soddisfare anche i palati più fini.

Produttore: Creative
Distributore: Vari
Prezzo: N.D.

Trident Blade Turbo 3D reference

Volendo entrare in un mercato lasciato libero da **S3** dopo il lancio del **Savage4**, ovvero l'entry level economico, Trident presenta la scheda di cui stiamo per trattare, la **Blade 3D Turbo**, da noi testata in versione reference. Il chip è di tipo a 0.25 micron, capace di una risoluzione massima di 1600x1200 punti a 256 colori (anche se l'ottimale per via della RAM è quella a 1024x768 in true color), inoltre la struttura pienamente compatibile con l'agp 2X conta di un indirizzamento a piena banda e capacità DME. Tale scheda fornisce caratteristiche 3D notevoli per la sua fascia di prezzo: il chip è capace di caratteristiche estremamente simili a quelle del **Voodoo3**, ovvero 16bit per il rendering e lo Z-buffer (anche se nelle prime specifiche abbiamo trovato la capacità di arrivare a 32bit ma i nostri test non hanno rilevato questa possibilità), ed è inoltre dotato di filtro anisotropico, che offre la correzione prospettica delle texture e precisione subpixel a 1/16esimo. Il motore di rendering offre luci di tipo diffuso o speculare, ombreggiature di tipo piatto o gouraud, piena compatibilità con le funzioni avanzate OpenGL e DirectX e, infine, l'ottimizzazione per i comandi 3D Now! e SSE di K6/Athlon e Pentium III. Per quanto riguarda le texture, troviamo il sopraccitato Filtro Anisotropico e le texture compression come da specifiche Dx6 e Mip Mapping con LOD (Level Of Detail) multiplo. Il fronte 2D è affidato a un motore a 128bit capace di tutte le funzioni standard compresi i cursori via hardware a 32x32 pixel o 64x64. In ultimo, troviamo le capacità DVD affidate al sistema proprietario THAMA. Questo sistema, il cui acronimo significa Trident Hardware-Assisted MPEG-2 Architecture, per DVD con AC3 fornisce una resa perfetta anche in virtù delle capacità del chip di fornire in contemporanea sia il motion compensation che il processo di Front-end. Per concludere due dati generali: la quantità di ram massima installabile è di 8Mb (proprio per la volontà di Trident di fornire un prodotto dal prezzo contenuto) e il costo della scheda finita al pubblico è di soli 60 Dollari per la versione Retail.

Produttore: Trident
Distributore: N.D.
Prezzo: N.D.

SHADOW MAN

no. 1

EDIZIONE SPECIALE

WWW.ACCLAIM.NET

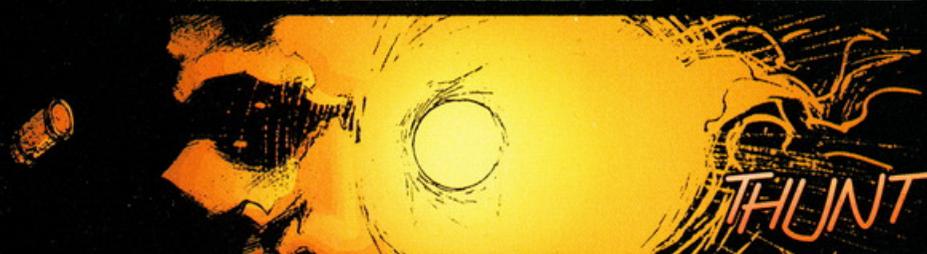
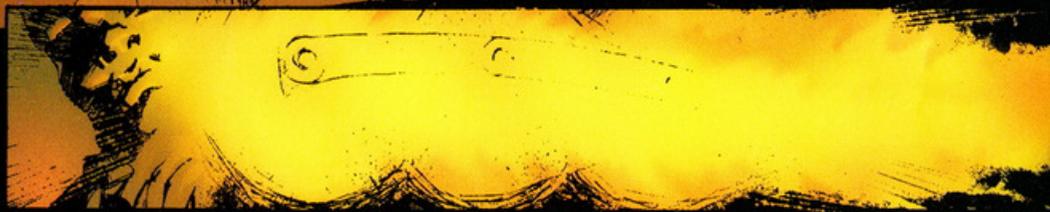
È MESSO COSÌ MALE, EH?
SÌ, COSÌ MALE.
IL CUORE TRAFITTO DA UNO STRUMENTO APPUNTITO.
TRE METRI DI INTESTINO MANCANTI.
ENTRAMBI I FEMORI SPOSTATI NEL TORACE.
IL CRANIO APERTO.
UN SASSOFONO INSERITO...
UGH.
FORSE NON PIACEVA A QUALCUNO.
NAME: BONIFACE, JACK
DOB: UNKNOWN
HAIR: BROWN
HT: 5'8"
DOD: 11/8/96
EYES: BLUE
WT.: 170
Cause of Death:
Massive repeated trauma:
Skull fracture. Heart pierced by sharp instrument. Partial removal of large intestine. Femurs broken and removed.
Mmm... I POLIZIOTTI L'HANNO PORTATO IERI NOTTE.
EHI, MI CHIEDO DOVE HANNO MESSO IL SAX?
PERCHÈ?
POTREI VENDERLO. DOVREBBE VALERE QUALCHE SOLDO...
NON CREDO.
NON SUONA MOLTO BENE.
2

"QUESTE SONO LE TUE DITA...
"...QUESTI SONO I TUOI PIEDI.
"QUESTE SONO LE TUE ORECCHIE...
...E QUESTO È IL TUO NASO.

HEI, QUEI VERSI...
HE HEHEHE HEHE
COS'HAI DA RIDERE?
STO RIDENDO DI TE...
... TU E I TUOI TIRAPIEDI SIETE MORTI E NON LO SAPETE NEMMENO...
DETTO DA UNO CHE HA LE ORECCHIE APPOGGIATE SULLE GINOCCHIA...
PERCHÉ NON METTI LA TESTA A POSTO? DICCI DA DOVE FA ENTRARE LA MERCE QUELLO STERCO DI TUO FRATELLO E TI UCCIDEREMO VELOCEMENTE.
CONTINUA A STARE ZITTO E IO CONTINUERO' A TAGLIARTI A PEZZI...
TU NON STAI ASCOLTANDO. TU SEI MORTO.
MIO FRATELLO SA CHE SONO QUI, SA CHE VUOI SCOPRIRE LE SUE LINEE DI COMMERCIO. AVRÀ PIANIFICATO QUALCOSA PER FERMARTI.
AVRÀ ASSOLDATO ZERO.

CHI È ZERO...?
STAI PER SCOPRIRLO.
IO HO VISTO COME OPERA. LO CONSIDERA UN ONORE. PENSO CHE USERÀ IL TETTO...
ENTRERÀ ATTRAVERSO IL LUCERNARIO. PRIMA MORIRANNO I TUOI SCAGNOZZI, COSÌ VELOCEMENTE CHE NON CREDERANNO AI LORO OCCHI.
E TU LI VEDRAI MORIRE, E PRIMA DI POTER ESTRARRE LA PISTOLA, TI RITROVERAI UN PROIETTILE IN TESTA.
IL TUO ULTIMO PENSIERO SARÀ "COME?"
QUESTA È UNA STRONZATA...
PRICK STA SOLO CERCANDO DI SPAVENTARCI.
PAULIE È SUL TETTO, VERO?
SÍ, PAULIE È SUL TETTO.
BENE.
KRESSH
OHMIODIO!

PRENDE-
TELO!
BUDDA
BUDDA
BUDDA
BUDDA
BUDDA BUDDA BUDDA BUDDA
Eh..?
PAULIE!
QUALCUNO
GLI HA TAGLIATO
LA GO-
THUNT

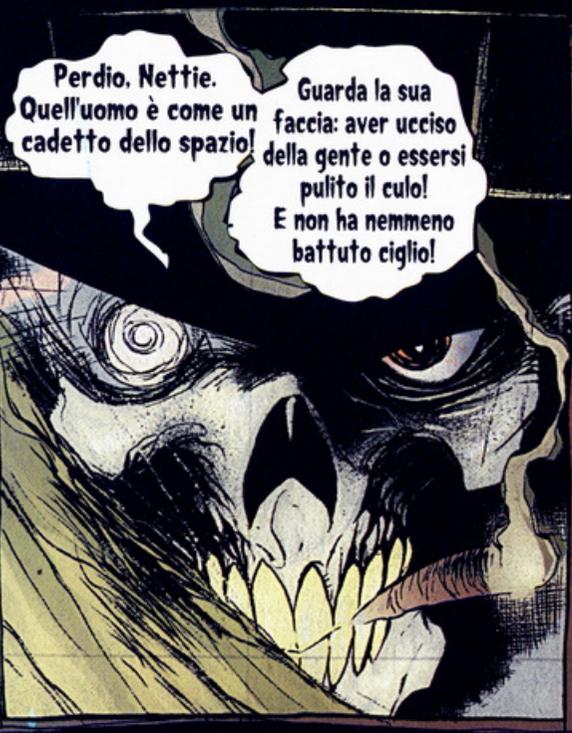
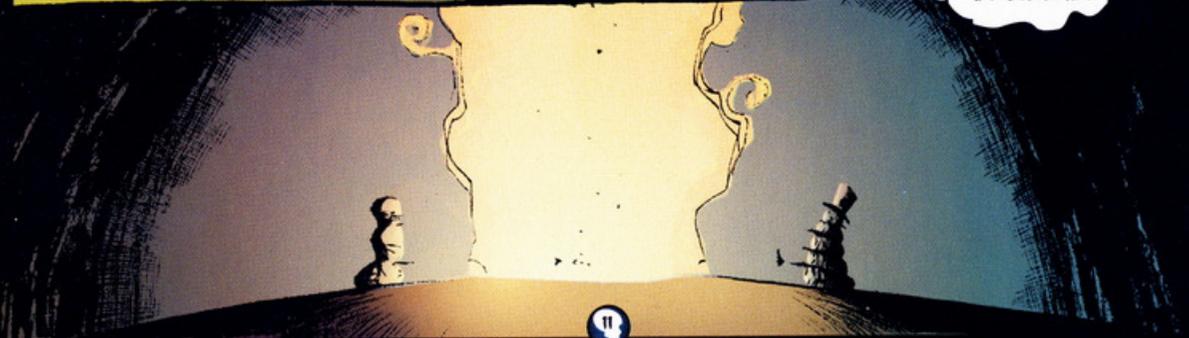
THUNT
THUNT
THUNT
THUNT

huh
COME

COMPLIMENTI.

MIO FRATELLO TI HA MANDATO PER ME?

SÍ.

THUNT

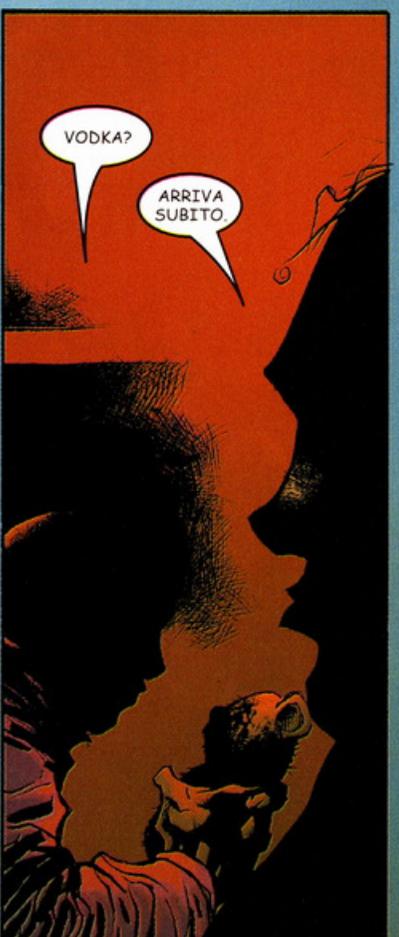
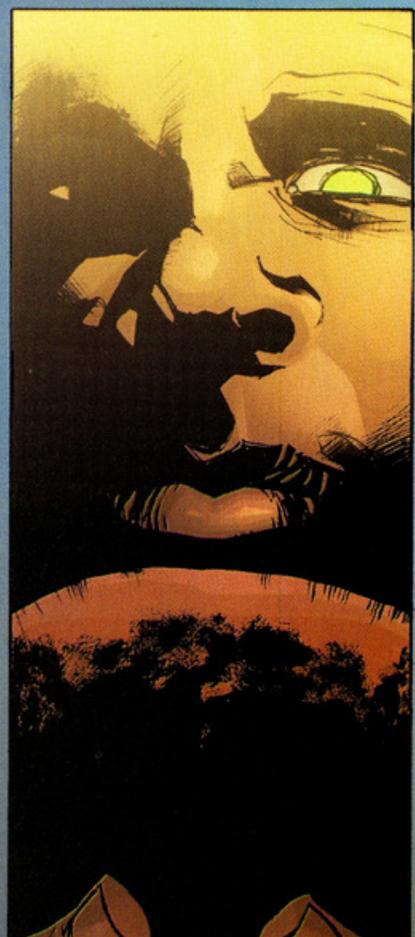
QUELLO SAREBBE IL NUOVO SHADOWMAN?
se non l'avessi notato, non abbiamo tanto tempo
ZERO non è un santo, ma non è nemmeno un peccatore.
Ed è manipolabile.
È una lavagna su cui possiamo incidere il nostro disegno: SHADOWMAN.
Perdio, Nettie. Quell'uomo è come un cadetto dello spazio!
Guarda la sua faccia: aver ucciso della gente o essersi pulito il culo! E non ha nemmeno battuto ciglio!
Bene.
Uccidere è quello che vogliamo che faccia.

Tu non ci sei con la testa, ragazzina...
La testa è l'unica parte del mio corpo che non è mai stata tagliata!
Tu dovresti essere la mia spia nella TERRA DEI MORTI, Jaunty! E viene fuori che fai proprio bene il tuo lavoro!
Sì, beh, nessuno è perfetto --
Non ho mai chiesto la perfezione! Ma non ho nemmeno mai chiesto un merdoso stupido!
Poiché tu non stai facendo il tuo lavoro, alcune OSSA strisciano via dalla terra dei morti! Portano via I MORTI!
Poiché nessuno mi ha avvisata, non sono stata pronta a rispedirli indietro! Sono stata uccisa! Devo usare il voodoo per tenere insieme i pezzi del mio culo!
Poiché sono morta, nessuno ha potuto avvisare Jack Boniface! ANCHE LUI E' MORTO!
Beh, certo il tuo Boniface era un bell'idiota!
E tu devi essere ben nervosa per prendertela così con ME! Io non ho mai chiesto di essere quel fottuto COLUI-CHE-CAMMINA-TRA-I-MONDI!
Voglio dire, ma guardami! Sembro uscito direttamente dal SETTIMO VIAGGIO DI SINBAD!

Hhhh.
Allora, qual è il piano?
Devo riposarmi un attimo, per cercare di ristabilire almeno una parte dei miei poteri.
Non posso aspettarmi troppo, però. I danni che mi hanno fatto non potranno mai essere pienamente recuperati
Questa cosa con Zero deve funzionare, io dovrò usare tutte le magie che conosco - - Non importa quanto possa essere pericoloso, debole o stupido...
Mmm.
Non sento nessun "scusa per averti gridato dietro, Jaunty"...
BENE! Se non lo senti, significa che non hai problemi di udito!
AH, SCIOCCA!
TOPLESS BOTTOMLESS
THE WILD AT HEART
CIAO, ZE.
COME TE LA PASSI?

VODKA?
SUBITO.
QUANTE VOLTE TE LO DEVO DIRE ZE; NON DEVI NEANCHE CHIEDERLA. VIENI QUI DA CINQUE ANNI - - SAREI SORPRESO SE NON ORDINASSI PIÙ LA VODKA.
WILD TURKEY
...BENE.
IL MIO ORSACCHIOTTO?
UN SECONDO.
SPERO CHE TI STIA PRENDENDO CURA DI TE, ZE: IO MI PREOCCUPO. PENSO CHE TU SIA UN BRAVO RAGAZZO.
RICORDALO, ZE. RICORDATI CHE C'È QUALCUNO CHE PENSA CHE TU SIA UN BRAVO RAGAZZO.
ECCO QUA.

CHECCAVOLO STA FACENDO?
STA GUARDANDO IL SUO ORSACCHIOTTO.
WILD TURKEY

STAI SCHERZANDO. QUEL TIPO HA GLI OCCHI PIÙ DANNATAMENTE FREDDI CHE ABBIA MAI VISTO IN VITA...
NON QUANDO GUARDA L'ORSACCHIOTTO.
QUANDO HA L'ORSACCHIOTTO, SEMBRA UN ALTRO.
HEI, BELLO QUEL ORSETTO...!

COME LO CHIAMERAI?
Um...

...LO CHIAMERO'

VODKA?
ARRIVA SUBITO.

PERCHÈ sta osservando l'orsacchiotto?
Non importa.
Va tutto bene, lui è il nostro ShadowMan.

Vi ricordate di quel vecchio telefilm, HAZZARD?
Questa è la ballata di Bo e Duke, due ragazzi in gamba con una marcia in più
ECCO com'era, Toss!
C'era quel cugino biondo, e quell'altro tizio di cui non fregava niente a nessuno, e quel bel pezzo di figliola, per non parlare poi dello SCERIFFO ROSCOE PEE COLTRANE...
E poi avevano quella macchina veramente figa, proprio come questa!
Generale Lee.
Peccato che la loro era dipinta di rosso e aveva una bellissima bandiera sudista sul tetto! E poi aveva quel clacson che...
DA-DA-DA-DA-DADDLE-DADDLE-DA-DA-DA-DA!
Hei! Quello là è il vecchio John Q!

Credi che siano risaliti a noi per via di quel Boniface, Tommy Lee?
Lo scopriremo presto.
C'è qualche problema, ufficiale?
'SERA, RAGAZZI!
AVETE BISOGNO DI QUALCOSA? CRACK? COCA? HO DELLA ROBA DAVVERO SPECIALE...
SHLIKT
Certe cose non cambiano MAI.
No.
OH CRISTO!
Guardate qui! Ce n'è un altro!
State a vedere...

ADORO quando Tommy Lee fa il suo numero! E' sempre una cosa da osservare, eh, OssoDiSqualo?
NUHHHH! NUHHHHHH!
Ottopalle?
Sì, è proprio divertente, Toss. Sai, non ho più visto JACK da quando ho battuto Tommy Lee a biliardo.
Penso di essermi pisciato addosso a forza di ridere!
ALT! FERMATI LÀ! FERMATI, HO DETTO!
FERMATI SUBITO O SPARO!
Promesse, promesse...
BACIAMI IL CULO.
Ci penserò.

Dammi quell' arnese!
CRISTO--!
Vedi? Lo vedi? Vuoi iniziare a ficcarti questo concetto in testa?
BLAM BLAM BLAM BLAM
NON PUOI UCCIDERE UN UOMO MORTO!
KRESSH
CHE CA--
BA
OH MIO DIO!
NON PUÒ ESSERE--!
STO PER VOMITARE!
YAAGH!
MI SENTI NEW ORLEANS? SENTI QUELLO CHE HO DA DIRE?
Santo Cielo! Sta per...SI!

SHADOWMAN è all'obitorio! Non c'è più nessuno che possa aiutarvi!
Da ora in poi saranno I MORTI a dominare!
BAKOOM
E TOMMY-LEE BONES É TORNATO IN CITTÀ!
ASHLEY WOOD 1996

"IL NOME DELLA VITTIMA È JACK BONIFACE.

"IL COLORE DI UN OCCHIO È BLU; PRESUMIBILMENTE ANCHE L'ALTRO LO ERA.

"IL COLORE DEI CAPELLI È CASTANO, SE LAVI VIA I PEZZI DI CERVELLO.

"ALTEZZA UNO E SETTANTAQUATTRO, PESO OTTANTASETTE MA SAREBBERO MAGGIORI SE AVESSE ANCORA I PIEDI.

"CAUSA DEL DECESSO...

"BEH, DA DOVE VUOI INIZIARE?"

GARTH ENNIS
STORIA

ASHLEY WOOD
DISEGNI

COMICRAFT'S DAVE LANPHEAR
LORENZO FERRARI ARDICINI

ATOMIC PAINTBRUSH
COLORI

GREGG SANDERSON
ASS'T EDITOR

MADELEINE ROBINS
EDITOR

FABIAN NICIEZA
EDITOR-IN-CHIEF

SPECIAL EDITION EDITED BY
OMAR BANMALLY & MICHAEL MARTS

SHADOWMAN™ Vol.2 No.1, December ,1998. Published by Acclaim Comics Inc., Paul Eibeler, General Manager. Office of Publication: One Acclaim Plaza, Glen Cove, NY 11542.
SECOND PRINTING. PRINTED IN CANADA.

Differenza Spettacolare

***Millennium G400,** la nuova Serie di schede video ad alte prestazioni per il gioco 3D*

Super Veloce

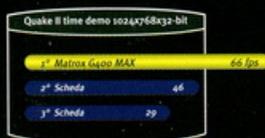
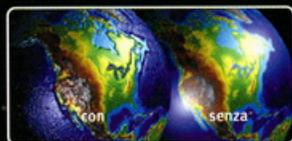
- Esplosive prestazioni 2D, 3D e DVD
- L'unico chip DualBus a 256-bit
- AGP fuoriclasse e 16 o 32 MB di veloce memoria
- Giochi 3D, come Forsaken™ fino a 2048 x 1536 ad oltre 60 fps

Super Realistica

- Cinerealismo 3D con il "vero" Environment-Mapped Bump Mapping
- Vibrant Color Quality²: rendering a 32 bit, texturing a 32 bit, Z-buffer a 32 bit
- UltraSharp DAC 300 o 360 MHz per una visione incomparabilmente nitida e stabile

Super Versatile

- L'esclusivo DualHead Display supporta 2 schermi con 1 scheda AGP, permettendo 8 diverse combinazioni di monitor - RGB, o Flat Panel - e televisore
- L'unica scheda a gestire risoluzioni e frequenze in modalità indipendente su 2 schermi, per fantastiche esperienze in doppio video, ad alta qualità, anche su TV

Matrox Millennium G400. Una sola scheda video. Possibilità infinite.

Prima davanti a tutti

3D Environment-Mapped Bump Mapping

Una sola scheda AGP supporta due schermi

Agenzia Italiana di Matrox Graphics Inc. 3G electronics s.r.l.- Via Boncompagni, 3/b 20139 Milano Tel. (02) 5253095 Fax (02) 5253045 email: 3gelectronics@treg.it

La pagina seguente è la copertina alternativa dell'edizione con due CD allegati

DIABLO: IL GIOCO COMPLETO IN REGALO!

SETTEMBRE 1999 - ANNO 1 NUMERO 1

WHEN: OGNI MESE

WHERE: IN TUTTE LE EDICOLE D'ITALIA E NEI PC SHOP

WHY: È LA RIVISTA DI GIOCHI PIÙ CATTIVA E RADICALE

All'interno
SHADOW MAN n°1
SPECIAL EDITION
il Fumetto!

HEAVY GEAR 2
La dura legge del metallo

SHADOWMAN
Il lato oscuro è dentro di te

DUNGEON KEEPER 2
Malvagi per vocazione

UNREAL TOURNAMENT
Un computer per nemico

NEXT publishing

gratis al concerto degli Iron Maiden

INCREDIBILE

DIABLO

Il miglior arcade RPG di tutti i tempi!
Giocabile in single player e on-line!! incluso nel prezzo.